



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DISEÑO CREATIVO

**“DISEÑO DE UN RECINTO VIRTUAL PARA LA ESCUELA DE ARTES
PLÁSTICAS DEL MINISTERIO DE CULTURA DE PANAMÁ”**

POR:

Sandra J. Díaz

8-350-664

ASESORA:

Profesora

Mgtr, Arq. Liliana Russo de Jaén

Panamá, 2020

DEDICATORIA

A Jacinto, Jota y Laly, ustedes han sido si apoyo incondicional para mi formación profesional y personal, dedico a ustedes este proyecto, como muestra de mi satisfacción por tenerlos a mi lado, sobre todo porque poco a poco, la familia que reza unida permanece unida.

Mi Familia

AGRADECIMIENTO

A Dios y a Mamá María, por el impulso que me dieron, para que yo creara conciencia de que todo lo bueno que se empieza, se debe terminar.

A la Facultad de Arquitectura y Diseño de la Universidad de Panamá, por cada persona que me apoyó, durante años de lucha y búsqueda continua para llegar a este esperado momento.

Infinitamente Gracias.



REPÚBLICA DE PANAMÁ

— GOBIERNO NACIONAL —

**MINISTERIO DE
CULTURA**



ÍNDICE GENERAL

DEDICATORIA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
ÍNDICE GENERAL.....	v
ÍNDICE DE GRÁFICAS.....	viii
ÍNDICE DE CUADROS.....	ix
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES.....	3
1.1. Antecedentes de la investigación.....	4
1.2. Planteamiento del problema.....	6
1.3. Objetivos.....	7
1.3.1. Generales.....	7
1.3.2. Específicos.....	7
1.4. Justificación.....	7
1.5. Importancia.....	8
1.6. Limitaciones – restricciones.....	9
1.7. Alcance y delimitación.....	10
CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO.....	12
2.1. Ministerio de Cultura de la República de Panamá.....	13
2.2. Generalidades.....	14
2.3. Funciones.....	14
2.4. Objetivos.....	15
2.5. Escuela de Artes Plásticas.....	15
2.5.1. Aspectos generales.....	17

2.6. Arte y diseño virtual.....	18
2.6.1. Características.....	18
2.6.2. Tipos de diseños virtuales.....	19
2.7. La realidad virtual.....	21
2.7.1. Mundos virtuales.....	21
2.7.2. Equipos para los recintos virtuales.....	23
2.8. La realidad virtual en las artes plásticas.....	24
2.8.1. Aspectos educativos de los recintos virtuales.....	25
2.9. Los documentos virtuales.....	26
2.9.1. Internet.....	27
2.9.2. VRLM.....	28
CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO.....	30
3.1. Tipo de estudio.....	31
3.2. Población.....	31
3.3. Metodología.....	32
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	32
3.5. Encuesta.....	33
3.6. Presentación de los resultados.....	34
CAPÍTULO IV. PROPUESTA PARA EL DISEÑO DE UN RECINTO VIRTUAL PARA	
 LA ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS DEL MINISTERIO DE CULTURA DE	
PANAMÁ.....	44
4.1. Introducción.....	45
4.2. Planteamiento de la propuesta.....	46
4.3. Objetivos de la propuesta.....	47
4.3.1. Generales.....	47

4.3.2. Específicos.....	47
4.4. Importancia de la propuesta.....	48
4.5. Desarrollo de la propuesta.....	48
CAPÍTULO V.....	64
CRONOGRAMA.....	65
PRESUPUESTO DE LA PROPUESTA.....	66
CONCLUSIONES.....	67
RECOMENDACIONES.....	68
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS.....	69
ANEXOS.....	71

ÍNDICE DE GRÁFICAS

GRÁFICA #1. Edad.....	34
GRÁFICA #2. Sexo.....	35
GRÁFICA #3. ¿Conoce usted que es un recinto virtual?.....	36
GRÁFICA #4. ¿Conoce usted los beneficios que nos brindan los recintos virtuales?.....	37
GRÁFICA #5. ¿Con qué frecuencia ha utilizado los recintos virtuales?.....	38
GRÁFICA #6. ¿Ha utilizado los recintos virtuales para desarrollar trabajos en el área de Artes Plásticas?.....	39
GRÁFICA #7. ¿Qué tipo de temas o materiales ha encontrado en los recintos virtuales?.....	40
GRÁFICA #8. ¿Qué grado de importancia le da usted a los recintos virtuales?.....	41
GRÁFICA #9. ¿Cree usted que es necesario establecer un recinto virtual en Escuela de Artes Plásticas?.....	42
GRÁFICA #10. ¿Qué grado de importancia le da usted a la investigación sobre un recinto virtual en Escuela de Artes Plásticas?.....	43

ÍNDICE DE CUADROS

CUADRO #1. Edad.....	34
CUADRO #2. Sexo.....	35
CUADRO #3. ¿Conoce usted que es un recinto virtual?.....	36
CUADRO #4. ¿Conoce usted los beneficios que nos brindan los recintos virtuales?.....	37
CUADRO #5. ¿Con qué frecuencia ha utilizado los recintos virtuales?.....	38
CUADRO #6. ¿Ha utilizado los recintos virtuales para desarrollar trabajos en el área de Artes Plásticas?.....	39
CUADRO #7. ¿Qué tipo de temas o materiales ha encontrado en los recintos virtuales?.....	40
CUADRO #8. ¿Qué grado de importancia le da usted a los recintos virtuales?.....	41
CUADRO #9. ¿Cree usted que es necesario establecer un recinto virtual en Escuela de Artes Plásticas?.....	42
CUADRO #10. ¿Qué grado de importancia le da usted a la investigación sobre un recinto virtual en Escuela de Artes Plásticas?.....	43

INTRODUCCIÓN

Después de culminar mis estudios en la Escuela de Diseño Gráfico en la Facultad de Arquitectura de la Universidad de Panamá, pensé que hasta allí se estudiaba, para seguir dedicándome al trabajo y a la familia. Pero, fue esta profesión, la que me llevó a seguir estudiando, y poco a poco cumplí muchos sueños académicos, dejando por fuera la sustentación de la Maestría en Diseño Creativo.

Al combinar el diseño y el arte, y pasando necesidades de comunicación por falta de herramientas virtuales, tomé la decisión de desarrollar este proyecto.

Un estudio y desarrollo sobre: ***“Diseño de un Recinto Virtual para la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá”***, en el que desplegaré la experiencia de más de veinte años obtenidos, como directora y docente en la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá, antiguo INAC.

Para tales fines, en el primer capítulo, presento los aspectos generales de la investigación, con la implementación de nuevas tecnologías al formato educacional, las cuales van a suplir nuevas plataformas virtuales y la aceptación por parte de los estudiosos de las artes plásticas.

El segundo capítulo, se presenta el marco teórico, realizando el análisis necesario para determinar los requerimientos básicos que un sistema de información debe tomar en cuenta para su desarrollo, esto basado en la utilidad de los recintos virtuales en las artes plásticas, como una estrategia de desarrollo que se ocupa de los requisitos y análisis de resultados.

En el tercer capítulo, destaco el marco metodológico, donde realizo una encuesta y plasmo la necesidad de diseñar un recinto virtual en la Escuela de Artes Plásticas, para el beneficio de estudiantes y profesores, principalmente con el análisis y los resultados.

En el Cuarto capítulo, presento la propuesta de diseño del recinto virtual para la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura.

Cabe mencionar, que el diseño está elaborado de manera clara, sencilla y fácil de utilizar, para garantizar la utilidad de esta herramienta tan necesaria en estos tiempos (hoy pandemia).

Para el quinto capítulo, sobre sale el cronograma de actividades, costos, conclusión, recomendaciones y anexo

CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES

***“Diseño de un Recinto Virtual para la Escuela de
Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá”***

CAPÍTULO I. ASPECTOS GENERALES

1.1. Antecedentes de la investigación:

Con la implementación de nuevas tecnologías al formato educacional a partir de finales del siglo pasado, la aceptación de suplir nuevas plataformas virtuales se convirtió en una gran aceptación por parte de los estudiosos de las artes plásticas, utilizándolas como medio para suplir aquellas carencias con las que contaba.

Dentro de la implementación de estas nuevas tecnologías, se incorpora un elemento virtual en la enseñanza de las Artes Plásticas, tal como lo presentan los recintos, los cuales consisten en presentar un entorno en línea hecho con lo más avanzado en tecnología para facilitar al estudiante presencial o a distancia el acceso fácil a la educación y a los servicios de calidad. Es este, un ambiente de riqueza en el ambiente académico con acceso día y noche a la instrucción que permite la interacción entre los estudiantes y la comunidad académica y de servicios, sin estar físicamente presentes en un centro educativo.

De hecho, y solo para citar un ejemplo, los museos siempre han estado a la vanguardia en la utilización de las nuevas tecnologías como recurso para mejorar sus funciones como instituciones transmisoras de cultura e identidad, así como de servicio a la sociedad. La aplicación de la realidad virtual es bastante reciente, entre otros motivos, debido al alto costo que había tenido hasta hace pocos años esta herramienta. No tenemos indicios, que nos indiquen que la realidad virtual ha sido aplicada a algún museo pedagógico en nuestro país.

La realidad virtual cuenta en la actualidad con numerosas aplicaciones en todos los ámbitos de la sociedad. Ámbitos que han sabido ver su potencial.

Resultando así, ser un recurso de inestimable valía. En ese análisis podemos citar algunos estudios similares tal como lo presenta Carolina Díaz Amunárriz (2018), especialista de la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo:

“Vivimos en un mundo global en el que el acceso a la información se hace de manera inmediata. De esta forma, la facilidad de acceso a la información afecta, no sólo a la historia del arte, sino también a las corrientes actuales. Casi, sin movernos de nuestra mesa de trabajo, podemos saber lo que se está haciendo en nuestras antípodas. Sin embargo, esta accesibilidad, no significa que lo entendamos correctamente”.(Amunárriz, La gestión de las galerías de arte, 2018)

Además, señala que este proceso no es suficiente por sí sola; para que se desarrolle en plenitud, los creadores deben ver su arte reconocido y remunerado, deben poder hacer de él una forma de vida y ejercerlo en libertad. Y es en este punto en el que entra en juego las escuelas de Artes Plásticas a través de los recintos virtuales. Más allá de ser simples intermediarias, los recintos virtuales ofrecen a los artistas visuales espacio, capacidad de difusión y la orientación necesaria para poderse consolidar. Constituyen así un elemento esencial de un sector cultural académico que se inicia desde la formación de las aulas de clases en un ambiente plenamente desarrollado. Todo esto nos indica que, en las escuelas de Artes Plásticas, los criterios de producción y clasificación deben ser más abiertos, incorporándose a la interrelación de las disciplinas iniciada en el siglo pasado, otras nuevas a través de diversos recursos, no sólo plásticos, sino también lingüísticos, sonoros, corporales, etcétera. Tal es así, que las antiguas actividades para el arte plástico en muchos casos ya no satisfacen, siendo incluso necesaria una redefinición en general.

Podemos enfatizar que los estudios dirigidos al análisis de los recintos virtuales apuntan a la elaboración de programas en línea para brindar flexibilidad a todos los estudiantes que enfrentan obstáculos de tiempo, distancia, obligaciones personales y profesionales, para lograr un título en línea a su propio ritmo. Se podrá estar en casa y recibir la misma alta calidad de educación y servicios que la que reciben los estudiantes presenciales.

1.2. Planteamiento del problema:

En la mayoría de los centros educativos, se ha proliferado el auge de las salas virtuales, por ende, la sociedad demanda de una educación online de calidad que contribuya a la construcción creativa del conocimiento por parte de los estudiantes y la extracción del potencial de las herramientas de comunicación. Para ello, es primordial la implicación del profesorado en la formación eficiente de sus alumnos a través de estrategias de enseñanza que promuevan un aprendizaje significativo, crítico, reflexivo, autónomo y a la vez colaborativo en sus prácticas formativas.

En la actualidad, los entornos virtuales se han convertido en un medio que facilita la comunicación entre las personas, las instituciones y otros entes alrededor del mundo, motivo por el cual, consideramos la urgencia notoria de modernizar los medios por los cuales daremos a conocer una nueva oferta de herramienta tecnológica. Con la creación del Ministerio de Cultura, figura superior que llegó a suplantarse el accionar del Instituto Nacional de Cultura (INAC), se hace necesario aumentar el nivel técnico desde la puesta en vigencia de tácticas de divulgación, al igual, mejorar la calidad de la información para los aspirantes.

1.3. Objetivos:

1.3.1. Generales

- ❖ Diseñar un recinto virtual para la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá.
- ❖ Categorizar la integración del estudiantado de las artes, a través de los canales virtuales.

1.3.2. Específicos

- ❖ Distinguir la fortaleza con que cuenta la Escuela de Artes Plásticas para la aplicación de esta propuesta.
- ❖ Exponer las bondades de los planes y programas a través de los recintos virtuales.
- ❖ Presentar las evidencias del estudio, sobre un diseño virtual para la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá.
- ❖ Demostrar la calidad académica, artística y cultural que representan los recintos virtuales en la enseñanza superior.

1.4. Justificación

La educación de las Artes Plásticas en el mundo ha tenido muchos cambios estructurales relevantes en los últimos treinta años, por eso nuestro proyecto gráfico, presenta una serie de investigaciones relacionadas con el arte, el diseño y la tecnología, que va a permitir encontrar nuevas formas o manera de desarrollar esta actividad, utilizando sistemas de comunicación interpersonal más eficiente, basado en nuevas tecnologías.

Para entrar más en estos conceptos, citamos a la especialista Juana Andrea Guillén Turbí de la Universidad de Salamanca, que refiere lo siguiente:

“Conocer los fundamentos teóricos del e-learning, esenciales para su buen funcionamiento, contribuirá a sentar las bases pedagógicas del mismo con miras a conseguir ambientes de enseñanza basados en la interactividad, la cooperación, la comunicación, participación, motivación, etc.”(TURBÍ, 2017)

Viendo estas realidades que se presentan en un marco de actividad virtual universal, quedé interesada en presentar esta propuesta desde mi especialidad en Diseño Gráfico, teniendo información a mano y todo el conocimiento para la puesta en marcha de un recinto virtual en la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá. Otras de las razones para el desarrollo de este proyecto, es la competitividad y la publicidad que tiene como resultado el uso de las salas virtuales en países como; Colombia, Brasil y Argentina, en los contenidos de revistas electrónicas y otros formatos a través del internet.

1.5. Importancia

La importancia de un recinto virtual para las Artes Plásticas en relación con el desarrollo artístico y cultural de las personas amantes de las artes, desde distintas perspectivas, es un proyecto que resaltaré los aspectos más relevantes de este centro educativo. Por tal razón, es por eso que el desarrollo de las tecnologías de la información las comunicaciones (Tics), potencian un desarrollo para las masas, ya que incorporan la información en red, incluyendo el proceso de enseñanza-aprendizaje y propiciando la ampliación de información en los últimos tiempos, además, las plataformas educativas especializadas en artes plásticas y visuales, se conectan con sus estudiantes, padres de familia, artistas, investigadores, curadores y gestores de artes, entre otros.

Por otro lado, la competitividad y el conocimiento son inseparables y la velocidad con que evoluciona la tecnología y la dificultad que los educadores de arte tienen para apropiarse de este tecnicismo, es grande, además, de la complejidad, los mayores retos generados por los avances tecnológicos, la alta inversión en investigación desarrollo por arte de las instituciones de enseñanza, el avance de la ciencia tecnológica, exige la creación de nuevos sistemas de actualización o nuevas formas de interacción entre los docentes y los estudiantes con un único fin, el de propiciar la creación de una comunidad creativa, culta y directa que involucre todos los actores; público en general, escuelas de arte, estudiantes, organizaciones nacionales e internacionales, gubernamentales y de educación.

Todo lo antes expuesto, refleja la importancia de actualizar los programas virtuales para la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá, porque contamos con el personal artístico y con la información, con los procesos de enseñanza-aprendizaje, pero nos hace falta llegar a las personas día tras día, con costos más accesibles. Finalmente, con este proyecto que también ha sido solicitado por los colegas docentes, investigadores, estudiantes y administrativos de la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá, proponemos mantener una mejor comunicación y reconocemos que consolidaremos a la escuela en el ámbito artístico y cultural de nuestro país.

1.6. Limitaciones y restricciones

En ninguna otra época como la que estamos viviendo en este inicio de siglo, se ha concedido tanta importancia a la innovación en todos los ámbitos sociales. Uno de los aspectos en que se ha hecho mayor hincapié es el relacionado con la necesidad permanente de innovar en el campo de la educación.

Sin embargo, la implementación de nuevas técnicas y procedimientos tecnológicos, han sido parte de las dificultades que enfrentan las instituciones de enseñanza superior en el marco de la implementación de salas virtuales como parte de las herramientas requeridas para la formación del estudiantado. Una de las principales causas o restricciones para la investigación en estos temas, es la disponibilidad presupuestaria y la voluntad política de las autoridades gubernamentales en materia de desarrollo del fomento educacional de la población panameña.

1.7. Alcance y delimitación

La presente investigación, incluyendo la implementación de un cuestionario para nuestro muestreo, se realizará en la Escuela Nacional de Artes Plásticas del Instituto Superior de Bellas Artes-Roberto Lewis, del Ministerio de Cultura, con el propósito de desarrollar nuevos desafíos en los modelos de comunicación, a través de la presentación de la *“Propuesta para el diseño de un recinto virtual para la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá”*.

La instauración de un recinto virtual beneficiará a estudiantes, docentes e investigadores y artistas de las Artes Plásticas, con la finalidad de orientar a la promoción educativa y artística, hacia el uso de recursos y plataformas tecnológicas acordes a los actuales procesos de enseñanza-aprendizaje.

De manera curiosa, en el desarrollo de este proyecto, me encuentro con la famosa pandemia del Covid-19, donde por fuerza mayor hemos tenido en la escuela que capacitar al personal docente, sobre poder lograr enfrentar a los estudiantes en el permanente proceso de enseñanza aprendizaje en cada una de las asignaturas: Dibujo, Pintura, Escultura, Fotografía, Serigrafía, Historia del Arte, Diseño Computarizado, etcétera.

Y de manera rápida lo logramos, en estos momentos se están dictando todas las clases de las tres especialidades: Pintura, Escultura y Comunicación Gráfica, desde los 5 años hasta sin límite de edad, en la carrera técnica y en los cursos libres.

Hemos realizado exposiciones de los estudiantes matriculados y la Expo Docente, donde presentamos todos los docentes, entre una, dos o tres obras de manera virtual.

Ha sido un duro reto, pero lo estamos logrando, con esfuerzo, interés y dedicación, a través de la tecnología: computador, Tablet, celulares, y las herramientas de video conferencia como: zoom, meet, WhatsApp, etcétera.

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

***“Diseño de un Recinto Virtual para la Escuela de
Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá”***

CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

2.1. Ministerio de Cultura de la República de Panamá:

Las instituciones culturales regidas por los Estados tienen la función establecer contactos con otros organismos y personalidades del mundo científico, cultural y social, para promover propuestas y proyectos para el enriquecimiento de la cultura de sus habitantes, además, de proporcionar documentación e información sobre iniciativas, eventos culturales, exposiciones y el apoyo de gestiones de desarrollo cultural en las diversas comunidades, asegurando el patrimonio cultural del Estado.

Para tales fines, en Panamá se instaura el Instituto Nacional de Cultura (INAC), el 6 de junio de 1974 mediante la Ley 63, con el objetivo de fomentar, orientar y dirigir el proceso cultural en el territorio nacional. Su sede se encuentra en el antiguo Palacio de Justicia, ubicado a un costado del Conjunto Monumental de Las Bóvedas, en el Casco Antiguo de la ciudad de Panamá.

“La estructura actual de este edificio, sin embargo, se aísla mucho de los planos concebidos por el arquitecto Ruggieri, ya que en 1931 fueron suspendidas las labores y se comisionó al arquitecto Rogelio Navarro para revisión de los planos originales y llevar a término su construcción. Navarro hizo duros señalamientos de los planos originales y reestructuró esta edificación tal y como la conocemos hoy día.”(INAC, 2018)

Para el año 2019, el Instituto Nacional de Cultura sufrió una importante transformación cuando es elevado al rango ministerial como; Ministerio de Cultura de la República de Panamá, teniendo como encargado de la cartera al Licenciado Carlos Aguilar, como primer titular de la primera institución de cultura del país.

2.2. Generalidades:

Bajo el nuevo lema: **“Somos Cultura”**, nace el nuevo Ministerio de Cultura de la República de Panamá. Se trata de un concepto que manejamos con el fin de que nos reconozcamos como uno en el todo y en la diversidad.

A partir de ese reconocimiento debemos ser capaces de caminar todos juntos, en una misma dirección. *“Somos un gran país”* es un concepto de empoderamiento, y en la medida en que se fije en la conciencia de los ciudadanos crecerá el respeto y cariño por la Patria que nos vio nacer y en la que vivimos con ese orgullo panameño. **“Somos cultura”** refleja ese sentimiento, esa certeza. Se ha creado un Ministerio de Cultura para hacer de este gran país un mejor “gran país”. Pero hemos llegado a esta etapa después de una larga lucha. Esta entidad gubernamental tiene personería jurídica, patrimonio propio y autonomía en su régimen interno.

El INAC sigue la política cultural y educativa del Órgano Ejecutivo por conducto del Ministerio de Educación de Panamá. El 15 de agosto de 2019, el presidente Laurentino Cortizo elevó el rango del Instituto a Ministerio de Cultura mediante la Ley 11.

2.3. Funciones:

El Ministerio de Cultura (antiguo INAC) administra 23 centros dedicados a la enseñanza de diversas expresiones artísticas. Cuenta con 13 centros regionales, administra el Teatro Anita Villalaz, El Teatro Nacional y el Teatro Balboa. Además, coordina la Orquesta Sinfónica y el Ballet Nacional, mantiene 18 museos entre los que se destacan: El Museo de Arte Religioso, el Museo Antropológico Reina Torres de Arauz y el Museo Afroantillano.

Este ministerio se ha creado para trabajar. Para los trabajadores de la cultura, la cultura se lleva en la sangre y nuestro compromiso es no descansar hasta que todos los ciudadanos y ciudadanas de cada rincón de nuestra geografía, puedan ejercer a plenitud sus Derechos Culturales o sea el derecho a la expresión y el disfrute de los bienes, servicios y productos culturales, porque los derechos culturales también son derechos humanos. Esta institución es la encargada de organizar y promover eventos culturales como exposiciones, festivales de cine, conciertos, conferencias y representaciones teatrales, así como la participación de artistas e intelectuales panameños y extranjeros, en el devenir cultural del país. Además, de velar por la presencia y difusión de los autores, las editoriales y los libros en las ferias internacionales del libro y promover relaciones interuniversitarias entre instituciones panameñas y universidades extranjeras.

2.4. Objetivos:

- ❖ Fomentar, orientar y dirigir el proceso cultural en el territorio nacional.
- ❖ Velar por el buen logro de las tradiciones en las diferentes actividades

2.5. Escuela de Artes Plásticas

Al referirnos a las artes plásticas hablamos de la habilidad de la persona que utiliza materiales capaces de ser modificados o estructurados mediante técnicas de diseño para la creación de alguna obra. Estas manifestaciones de los seres humanos reflejan a través de los recursos plásticos o algún producto de la imaginación, los conceptos de visión dentro de la realidad del artista.

En Panamá, las artes plásticas surgen a mediados del siglo XIX, identificándose con la pintura, la escultura, el dibujo, la arquitectura de la época, el grabado, la cerámica, la orfebrería, la artesanía y la pintura mural.

Los movimientos artísticos que se fueron desarrollando durante el siglo xx, el concepto de artes plásticas comenzó a cambiar. Nuevas propuestas artísticas como el *ready-made* (arte encontrado) hicieron cuestionar si es necesario modificar uno u otro material para obtener una obra de arte.

“El nacimiento de la Escuela Nacional de Artes Plásticas se debió al esfuerzo del maestro Don Roberto Lewis, pintor y valor innato de las artes panameñas, quien ocupó el cargo de primer director del Plantel fundándose en forma oficial como Escuela de Dibujo y Pintura según Decreto No. 79 el 26 de junio de 1913 y durante la administración del Doctor Guillermo Andreve, siendo su primera sede el Instituto Nacional”.(INAC, Que cultura, 2019)

El ejemplo dado por la figura del pintor panameño Don Roberto Lewis, permite formar una generación de artistas de la plástica, que a su vez, se convierten en grandes valores culturales de principio de la república. La estructura jurídica de la Escuela Nacional de Artes Plásticas adquirió consolidación al incorporarse a las otras Escuelas de Bellas Artes del Ministerio de Educación bajo la Ley 31 del 6 de diciembre de 1946. De esta manera, obtiene mayor solidez administrativa y académica. En el año 1953, se reestructura el status administrativo del Instituto de Bellas Artes al cual pertenece la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

Con la reglamentación interna, se consolida el personal docente de la escuela, con grandes personalidades de la plástica de nuestro quehacer cultural. En ese mismo año se crean los cursos de verano y la sede de la escuela se traslada a los altos de los Correos Nacionales en la Catedral, corregimiento de San Felipe.

En el año 1970, se crea el Instituto Nacional de Cultura y Deporte (INCUDE) mediante el Decreto de Gabinete No. 144 del 2 de junio y la escuela es incluida en la organización gubernamental. Para el año de 1974, se separa Cultura de Deporte y se crea el Instituto Nacional de Cultura, mediante la Ley No. 63 del 6 de junio, pasando a formar parte de dicha institución a través del Instituto Superior de Bellas Artes. Durante su desarrollo académico y cultural, la Escuela de Artes Plásticas tuvo dentro de sus talleres a los reconocidos maestros de la pintura: Humberto Ivaldy, Juan B. Jeanine, Maldonado Tubouth, Ciro Oduber, Guillermo Mora Noli, Julio Zachrison, Isaac Benítez, Alfredo Sinclair, Carlos Arboleda, Manuel Chong Neto, Lolo Silvera, José Manuel Mediana, Adriano Herrrerabarría y Francisco Cebamanos, entre otros.

2.5.1. Aspectos generales

Las artes plásticas ocupan actualmente uno de los principales rubros artísticos del país, y son, junto con las artes escénicas, la literatura, el cine, la música y la fotografía, las máximas expresiones contemporáneas del arte. La Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura del Ministerio de Cultura de la República de Panamá, dentro de sus generalidades profesionales y artísticas presenta las carreras técnicas superiores, dando cursos especializados en jornadas sabatinas y semanales. **Títulos que se ofrecen:**

- ❖ Técnico Superior en Artes Plásticas orientación Pintura
- ❖ Técnico Superior en Artes Plásticas orientación Escultura
- ❖ Técnico Superior en Artes Plásticas orientación Comunicación Gráfica

2.6. Arte y Diseño Virtual

El Arte y el Diseño Virtual, ha dado cabida a nuevos e innovadores métodos en el proceso de enseñanza – aprendizaje. Poco a poco, con los años los docentes artistas, han sabido utilizar dichos avances, para el desarrollo de sus obras y de sus clases.

Para hablar un poco más sobre el tema, presentamos algunas opiniones y conceptos de especialistas en la materia, como es el caso de los autores de la Revista Virtual Línea de Investigación de la Universidad de Arte GANEXA

“Día a día la vida está llena de ejemplos de cómo la multimedia está asumiendo un rol cada vez más preponderante en nuestra sociedad. Como sociedad no sólo sentimos la necesidad de dominar las tecnologías de la información y la comunicación, sino que también se están volviendo cada vez más útiles y necesarias en las expresiones artísticas”.(GANEXA, 2020)

Esto nos indica la importancia de los recintos virtuales, sus innovaciones de punta, los nuevos retos que conlleva; y las posibilidades que brindan los nuevos medios tecnológicos en la transformación de aulas de clases en recintos virtuales y en la creación artística en general, como productores de imágenes. La importancia de la comunicación en este sentido es fundamental ya que transmite valores y tiene un impacto cultural en la sociedad.

2.6.1. Características

No está expresado por medio de objetos físicos. ... Posee una realidad completamente original utilizando diferentes técnicas de programación digital. Tiene diferentes ambientes sonoros y escénicos que ayudan a su originalidad y son creados por artistas innovadores. (www.artenet>arte-digital)

La mayoría de las veces, los profesores no conocen o no tienen acceso a los recursos tecnológicos necesarios para estructurar el curso, y es precisamente en este punto

que entran en acción los entornos virtuales. El crecimiento de la demanda de una educación totalmente a distancia les ofrece una experiencia completa a los alumnos y profesores. Las características básicas de un ambiente virtual de aprendizaje, nos facilita, el acceso a la educación debido a su flexibilidad, movilidad y bajo costo, dentro de las principales características de los entornos virtuales podemos considerar:

- ❖ No requiere desplazamiento de los alumnos y profesores
- ❖ Ofrece flexibilidad de horarios
- ❖ El profesor puede hacer las clases en diferentes ambientes apropiados
- ❖ No se requiere mucha inversión financiera
- ❖ Las preguntas y respuestas se pueden realizan en foros de discusión
- ❖ Las evaluaciones también se realizan virtualmente
- ❖ La presencia en las clases se marca de acuerdo con el contenido asistido
- ❖ Hay soporte para alumnos y profesores

2.6.2. Tipos de diseños virtuales:

Un espacio educativo virtual es formado por quienes participan en él, a diferencia de la ambientación física y emocional en la educación convencional, donde estamos frente a otro tipo de acciones docentes y estudiantes.

En las artes plásticas, el concepto de recinto virtual ha ganado lugar en el lenguaje educativo en los últimos años. Esto se debe tanto a las posiciones artísticas sobre el desarrollo moderno de ciertas técnicas, como a la denominación más utilizada para los espacios creados para el aprendizaje en medios digitales: ambientes virtuales de aprendizaje, o sistemas para la administración de aprendizaje.

El entorno virtual se va construyendo por la expresión a través de objetos digitales producidos por los actores. Estudios diferencian algunas tendencias sobre la gestión

del ambiente y el diseño educativo, que implican diferencias en relación, a las capacidades que se requieren en los actores de las artes plásticas.

Aunque los aspectos técnicos son importantes, debes considerar la perspectiva desde el aprendizaje que estás promoviendo o que quieres lograr en tus alumnos.

Siendo tutores, diseñadores instruccionales o estudiantes, sabemos que para desarrollar un curso virtual que alcance los objetivos de aprendizaje, debemos contar con una plataforma que nos brinde una gran variedad de opciones, soporte y herramientas.

Además, a continuación, te presento tipos de plataformas y herramientas educativas de código abierto que se pueden utilizar para los cursos de artes plásticas:

- ❖ Google Classroom: considero que es una de las más utilizadas en estos momentos, por su facilidad al utilizarla
- ❖ Zoom: es una herramienta, totalmente fácil de usar y está abarcando oficinas y centros educativos, sobre todo en la comunicación general en medio de la pandemia.
- ❖ *ATutor*: La accesibilidad es una de sus principales funciones, cumple con estándares internacionales. Los educadores pueden empaquetar y redistribuir contenido educativo para gestionar sus clases online. Los estudiantes aprenden en un entorno dinámico y visualmente atractivo. *ATutor* tiene muchas funciones que te serán muy útiles en tus cursos virtuales.
- ❖ *Chamilo*: es una herramienta que permite a los docentes construir cursos ya sea para apoyo presencial como para su implementación totalmente virtual. El tutor puede escoger entre una serie de metodologías pedagógicas, principalmente la teoría constructivista. Tiene traducciones abiertas para más de 50 idiomas, por lo que la convierte en una plataforma con mucho alcance.

Es un proyecto que está dirigido por una asociación sin fines de lucro lo que brinda la oportunidad que las mejoras que se desarrolle puedan compartirse con la comunidad.

- ❖ *Claroline*: una de sus principales características es que su aprendizaje es sencillo y rápido, es una plataforma intuitiva. Se adapta a una variedad de perfiles de estudiantes. Constantemente se incorporan mejoras gracias a la colaboración de la comunidad. Está traducido a más de 35 idiomas. Dentro de sus ventajas está que no tiene límite de usuarios. Administrar las tareas es sencillo y puedes publicar archivos en cualquier formato.
- ❖ *Moodle*: Es una plataforma muy robusta. Posee alrededor de 20 tipos diferentes de actividades las cuales se pueden adaptar a las necesidades educativas del aula. Dispone varios temas o plantillas que pueden ser modificables. No tiene limitaciones en la creación de cursos.

2.7. La realidad virtual:

La realidad virtual es una simulación de lo real esperado, se utiliza en la recreación, en la educación y a nivel profesional.

2.7.1. Mundos virtuales

El concepto de “*mundo virtual*” generalmente recrea la idea de un entorno en tercera dimensión que simula el mundo real en términos de topografía, condiciones sociales, económicas y de comunicación, pero que no cuentan con muchas de sus limitaciones. En el contexto de las artes plásticas, los mundos virtuales ofrecen una vía de escape, fantasía, socialización, colectividad y, en algunos casos, una fuente de inspiración para la elaboración de sus trabajos.

Para el especialista (Ramos 2012), de la Universidad de Babahoyo:

“Los mundos virtuales o ambientes multiusuario virtuales (Multiuser Virtual Environments en inglés) son un sistema que permite la participación, sino que también se trata de un espacio colaborativo de alto nivel, de simulación, de comprobación de hipótesis, de interacción, de creatividad y desempeño”(Ramos, 2012).

Ante lo expuesto con anterioridad, se puede decir que existen tres tipos de mundo virtual, que pueden existir por separado, o también mezclados entre sí:

- ❖ *Mundo muerto:* Es aquel en el que no hay objetos en movimiento ni partes interactivas, por lo cual sólo se permite su exploración. Suele ser el que vemos en las animaciones tradicionales, en las cuales las imágenes están pre calculadas y producen una experiencia pasiva.
- ❖ *Mundo real:* es aquel en el cual los elementos tienen sus atributos reales, de tal manera que, si miramos un reloj, marca la hora. Si pulsamos las teclas de una calculadora, si visualizan las operaciones que esta realiza y así sucesivamente.
- ❖ *Mundo fantástico:* es el que nos permite realizar tareas irreales, como volar o atravesar paredes. Es el típico entorno que visualizamos en los videojuegos, pero también proporcionan situaciones interesantes para aplicaciones serias, como puede ser observar un edificio volando a su alrededor o introducirnos dentro de un volcán.

Si dirigimos estos conceptos al ámbito educativo, podemos identificar las realidades que suceden en el aula real. Las formas de trabajo en las locaciones virtuales.

2.7.2. Equipos para los recintos virtuales

Tradicionalmente, los centros educativos se han caracterizado por un enfoque no modernista, que hacía a los docentes no estar en un nivel de acorde al nuevo mundo tecnológico. Actualmente, los equipos utilizados en los recintos virtuales permiten que no existan coincidencias en el tiempo y el espacio con las estrategias a desarrollar. Tenemos a nuestra disposición decenas de medios efectivos para contactar y compartir información con los demás a través de los medios virtuales; celulares, correos electrónicos, internet, videoconferencias y otros formatos que nos permiten trabajar con un fin en común, pero utilizando las plataformas virtuales en el mismo lugar y tiempo.

Podríamos destacar estas mejores prácticas o características que distinguen los equipos virtuales altamente efectivos:

- ❖ Se componen de empleados con las “tres A” (en inglés): asertividad, responsabilidad y capacidad para trabajar de forma independiente. Asumen la responsabilidad de tener su trabajo hecho, y la de saber cuándo y cómo opinar con inquietudes y sugerencias. Son flexibles si con ello aseguran los resultados.
- ❖ Comprenden las expectativas que generan y lo que se espera de ellos. Los roles y responsabilidades, así como las reglas del equipo y protocolos están estrechamente definidos. Los componentes del equipo saben cómo organizar una reunión en otra zona horaria, cómo escalar un problema y cómo ponerse en contacto con un colega sobre un tema urgente.
- ❖ Están imbuidos de la tecnología pertinente. Los componentes del equipo tienen acceso a las herramientas de colaboración más sofisticadas para que el trabajo del proyecto sea eficaz y sin fisuras. Hacen uso de la mensajería instantánea, la videoconferencia y las redes sociales para conversar en tiempo real.

- ❖ Están familiarizados con la dinámica en persona. Los componentes del equipo se reúnen en persona más de una vez en una empresa y entorno social. Aunque no siempre es posible, una sola reunión en persona hace que sea mucho más probable que los empleados confíen y se lleven bien.
- ❖ Tienen un director visible. Los componentes del equipo están más comprometidos, son más productivos y están menos estresados cuando ven a su jefe en persona de vez en cuando. Saben en qué está trabajando su jefe y están bien informados sobre cómo las actividades del equipo impactan en los resultados de la organización.
- ❖ Construyen y mantienen relaciones sólidas. Los componentes del equipo entienden lo importante que es hablar sobre los conflictos y aprender de sus colegas virtuales como personas. Sobre todo, con un equipo nuevo o nueva contratación, el compañerismo es útil para establecer lazos.
- ❖ Dirigen grandes reuniones. Las agendas se envían con antelación. Los componentes del equipo son puntuales porque saben que la reunión será breve y productiva. El tiempo para debate está incluido para permitir aportaciones y consenso. Unas normas básicas sensatas, como la reducción de ruido ambiental, mantienen al grupo concentrado y según lo planeado.

2.8. La realidad virtual en las Artes Plásticas:

Para los artistas plásticos que empiezan a adquirir cierta habilidad con las herramientas tecnológicas, se sienten en el deber de poner a prueba, incluso sus propias creaciones, y son estimulados para probar nuevas ideas e incluir de una manera más activa su práctica manual.

En la escuela de Artes Plásticas, la mayoría de los docentes son tradicionales y desarrollan su proceso creativo con los mismos materiales e instrumentos de siempre. Sin embargo, con la llegada de los equipos tecnológicos y con las actividades que se realizan de manera virtual, los profesores empezaron poco a poco a probar ese rico manjar llamado internet.

Y curiosamente, al principio algunos no querían saber de celulares, Tablet, y demás aparatos, pero, la exigencia del estudiantado que sí va a la vanguardia. Los obligó a cada uno de los profesores a casi, permanecer con esos aparatos.

Llegada la pandemia, fue urgencia notoria el uso de equipos, plataformas y demás, ya que las clases durante todo el año serán de manera virtual y ya todos están conectados y enfocados a su nuevo entorno educativo.

2.8.1. Aspectos educativos de los recintos virtuales:

En los aspectos educativos que presentan los recintos virtuales para las artes plásticas, se convierte en una experiencia de expresión interactiva y creativa, y así puede ser en todas las artes, tales como: teatro, danzas, música, folklore y sobre todo, artes plásticas.

Los sistemas educativos en los recintos virtuales serán siempre necesarios de una forma u otra, y sus cualidades estéticas no pueden ser rechazadas. Los entornos virtuales de aprendizaje aportan y mejoran muchos aspectos educativos, además de facilitar el cambio pedagógico. Podemos comenzar con el cambio de roles que se producen en profesor y alumno: en el caso del profesor, este se convierte en un guía y en alguien que dirige y propone recursos más que transmitir conocimientos como venía siendo habitual. Como muchas de las herramientas educativas que trabajamos ahora, los recintos virtuales surgen de las necesidades aparecidas en la llamada sociedad de la información (*o del conocimiento*).

Precisamente, de la posibilidad de generar, transformar y transmitir informaciones con la vista puesta en los aspectos educativos. Aunque suene obvio, un entorno virtual (también llamados aulas virtuales) surge de la necesidad de imitar la realidad de forma virtual, en este caso, un aula (o entorno de aprendizaje) y de posibilitar las relaciones entre alumnos y con un docente en este entorno.

Los 10 beneficios que denotan la importancia de los recintos virtuales en la educación en línea:

- ❖ Flexibilidad. Puedes estudiar donde quieras y como quieras, ya sea en tu casa o en la Universidad.
- ❖ Facilidad de acceso.
- ❖ Amplio abanico de opciones.
- ❖ Mayor control del tiempo de estudio.
- ❖ Entorno de aprendizaje más confortable.
- ❖ Ahorro de tiempo y dinero
- ❖ Material de estudio más económico (y más actualizado)
- ❖ Tecnología innovadora.

2.9. Los documentos virtuales:

Un documento virtual es un instrumento para el que existe un estado no persistente y en el que algunas o todas sus instancias se generan automáticamente en un lapso, de tiempo. Un documento virtual puede entonces consistir, de múltiples páginas y puede tener o no tener enlaces.

Los también llamados documentos online, son instrumentos que manifiestan el testimonio material de un hecho o acto realizado en el ejercicio de sus funciones por instituciones o personas físicas, jurídicas, públicas o privadas, registrado en una unidad de información en cualquier tipo de soporte (papel, cintas, discos magnéticos,

películas, fotografías. Podríamos decir que, en el caso de las artes plásticas, el concepto de documento digital adquiere otras dimensiones. Son documentos digitales todos aquellos registrados de manera independiente con un soporte electrónico. Es decir, si una fotografía sobre papel es escaneada y se guarda en formato Tiff o JPG, se transforma en un documento digital, al igual que el documento de registro de una empresa, o la filmación digital de una excavación en la que se encuentran restos fósiles. Hay diferencias entre unos y otros. En los primeros sólo requerimos de los sentidos como la vista, el tacto y el oído para captarlos, mientras que, en el caso de los digitales, para que la información llegue a nosotros necesitamos de un recurso adicional electrónico que pueda descodificar sus valores para mostrarnos el documento en referencia.

2.9.1. Internet

Podemos definir el fenómeno del internet como el proceso bidireccional mediante el cual se transmite conocimientos, valores, costumbres y formas de actuar. A través del uso del Internet se posibilita, por primera vez en la historia de la educación que la mente quede liberada de tener que retener una cantidad enorme de información. Algunos expertos sitúan al internet con los modernos modelos de enseñanza, como lo refiere los especialistas de la Revista Tecnología-Mundo Digital:

En muchos sentidos, resulta difícil abordar cualquier aspecto de la sociedad contemporánea sin tomar en consideración internet. Las vidas de muchas personas están tan completamente saturadas de tecnología digital que la distinción, en su día evidente, entre online y offline ya no hace justicia a una situación en la que internet está por definición siempre on(Selwyn, 2019)

De hecho, a menudo observamos que las jóvenes generaciones son incapaces de hablar de internet como una entidad diferenciada. La actividad *online* forma parte de

sus vidas desde que nacen y por eso la consideran un requisito básico de la vida moderna, casi tanto como el oxígeno, el agua o la electricidad.

Para ellos, la tecnología es como el aire. Así pues, hablar de internet y educación en estos días casi siempre significa sencillamente hablar de educación contemporánea. Internet ya es un elemento integral de la educación en las naciones (súper) desarrolladas y podemos asegurar con toda certeza que su importancia en dicho ámbito seguirá creciendo en todo el mundo a lo largo de esta década.

Sin embargo, el impacto de internet sobre la educación no es directo. Para empezar, es importante recordar que más de la mitad de la población mundial no tiene ninguna clase de experiencia directa en el uso de internet. Y, aunque es posible que esto cambie con la expansión global de la telefonía móvil, el problema de la desigualdad de acceso a las formas más potentes y versátiles de usar internet sigue siendo motivo de preocupación. Además, como sugiere el hecho de que sigan prevaleciendo los modelos formativos tradicionales basados en la instrucción en el aula y los exámenes con lápiz y papel, los cambios educativos experimentados en la era de internet son complejos y a menudo están poco afianzados. Al abordar el tema de internet y educación hemos de proceder con cautela.

2.9.2. VRLM

Al señalar el VRML (*Lenguaje de Modelado de Realidad Virtual*) nos enfocamos en las necesidades concretas de permitir describir objetos de tercera dimensión y combinarlos en escenas y mundos virtuales. VRML se puede utilizar para crear simulaciones interactivas, que incorporen animaciones, contenidos multimedia y participación multiusuario en tiempo real.

En 1989, Rikk Carey y Paul Strauss de Silicon Graphics Inc., iniciaron un nuevo proyecto con el fin diseñar y construir una infraestructura para aplicaciones interactivas con gráficos tridimensionales. Los dos objetivos originales eran:

- ❖ Construir un ambiente de desarrollo que permitiera la creación de una extensa variedad de aplicaciones interactivas con gráficos tridimensionales distribuidos.
- ❖ Utilizar este ambiente de desarrollo para construir una nueva interfaz de usuario tridimensional.

La primera fase del proyecto se concentraba en diseñar y construir la semántica y los mecanismos para la plataforma de trabajo. El tema de las aplicaciones distribuidas fue tomado en cuenta para el diseño del estándar, aunque estuvo fuera del alcance de la primera implementación. Aun así, no hay que estar muy familiarizado con las nuevas tecnologías para haber oído hablar de la Realidad Virtual (VR: Virtual Reality).

De hecho, sólo tiene que darse una vuelta por una sala de juegos recreativos de un centro comercial para encontrar una máquina con un casco algo extraño que, tras introducir las monedas correspondientes, le permitirá adentrarse en un nuevo mundo. Quizá ya ha experimentado la realidad virtual a través de estas máquinas, aunque lo que realmente importa son las nuevas posibilidades que ofrece esta tecnología en relación con la vida cotidiana.

Obviamente desde casa y conectado a la Red, la experiencia no va a ser la misma que en la máquina recreativa, pero sí más enriquecedora. A estos mundos virtuales se puede acceder a través de la WWW, mediante un navegador del tipo Netscape Navigator o Microsoft Explorer dotado de un módulo (plug-in) que le dote de esta capacidad o a través de un navegador que solo pueda visualizar VRML (tales Cosmo, etc.)

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

***“Diseño de un Recinto Virtual para la Escuela de
Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá”***

CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de estudio

Se utilizó el enfoque de investigación cuantitativo, ya que presenta el estudio sobre: *“Diseño de un recinto virtual para la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá”*, características necesarias para analizar científicamente las cualidades de un recinto virtual, como herramienta en la enseñanza de las artes plásticas. Se enfatizó en los métodos destinados a reconocer los aspectos concernientes a la al uso de tecnologías de punta y sistema integrados de formación superior.

(García La Rosa, 2001) Define metodología cuantitativa en su libro *“Proyecto de Investigación”* como:

“Para que exista metodología cuantitativa debe haber claridad entre los elementos de investigación desde donde se inicia hasta donde termina, el abordaje de los datos es estático, se le asigna significado numérico”.

En cuanto a su alcance, la investigación es de tipo descriptiva, ya que se indagó en el tema, mediante el análisis y proyección de los señalamientos esbozados en nuestra propuesta.

3.2. Población

El contexto estadístico no tiene sentido si no se considera su relación en el entorno donde se realiza la investigación. Por consiguiente, es necesario entender los conceptos de población y muestra para lograr comprender mejor su significado en los diferentes tipos de investigación.

Por otro lado, la muestra representa el conjunto total de individuos, objetos o medidas que poseen algunas características comunes observables en un lugar y en un momento determinado. Por el carácter técnico de nuestra investigación hemos

propuesto una muestra de un grupo de 22 profesores de la Escuela Nacional de Artes Plástica del Ministerio de Cultura de la República de Panamá.

3.3. Metodología

Para el desarrollo del estudio y el análisis de resultados correspondientes, se realizó una investigación de carácter bibliográfico para la construcción del marco teórico-conceptual, un estudio basado en las necesidades de determinar cuáles son los pasos para organizar un recinto virtual.

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En esta investigación se utilizó como técnica de recolección de datos: la recopilación documental y para las fuentes de información acerca del tema de estudio se recurrió a los siguientes datos:

- ❖ La información documental está basada en publicaciones, notas de coyuntura elaboradas por instituciones afines al tema, periódicos y tesis de grado que se asemejan a la investigación.
- ❖ La información de Internet y bases datos especializadas fueron parte de una recopilación de distintas estrategias didácticas que pueden ser aplicadas en los cursos que se implementan en entornos virtuales de aprendizaje.
- ❖ Se presentó los contenidos de la encuesta como parte del análisis de la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración.

3.5. Encuesta

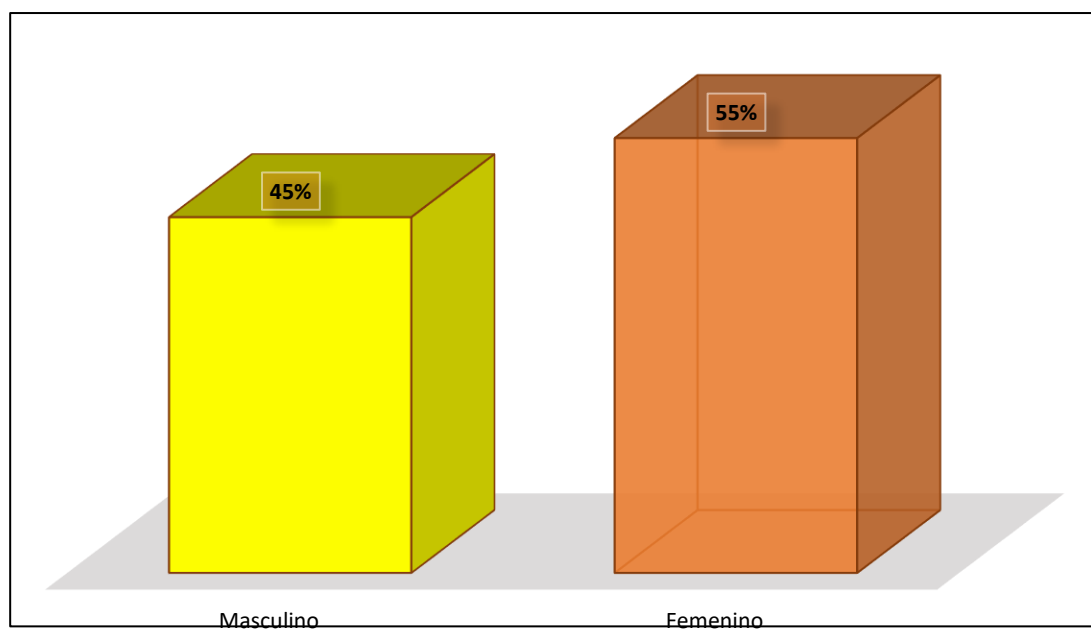
La encuesta se realizó entre los días 18 y 19 de febrero de 2020, en las instalaciones de la Escuela Nacional de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de la República de Panamá. Se realizó un análisis de la situación actual de las aulas de clases y los recintos virtuales, buscando saber sobre el comportamiento de estas plataformas en el proceso de enseñanza de las artes plásticas. Este instrumento de medición fue participativo a 22 colegas de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, quienes se mostraron muy interesados en los resultados a obtener a través de nuestra propuesta.

3.6. Presentación de los resultados

CUADRO 1. SEXO DE LOS ENCUESTADOS

SEXO	CANTIDAD	PORCENTAJE
Femenino	12	55%
Masculino	10	45%
Total	22	100%

Gráfica 1. Sexo de los encuestados

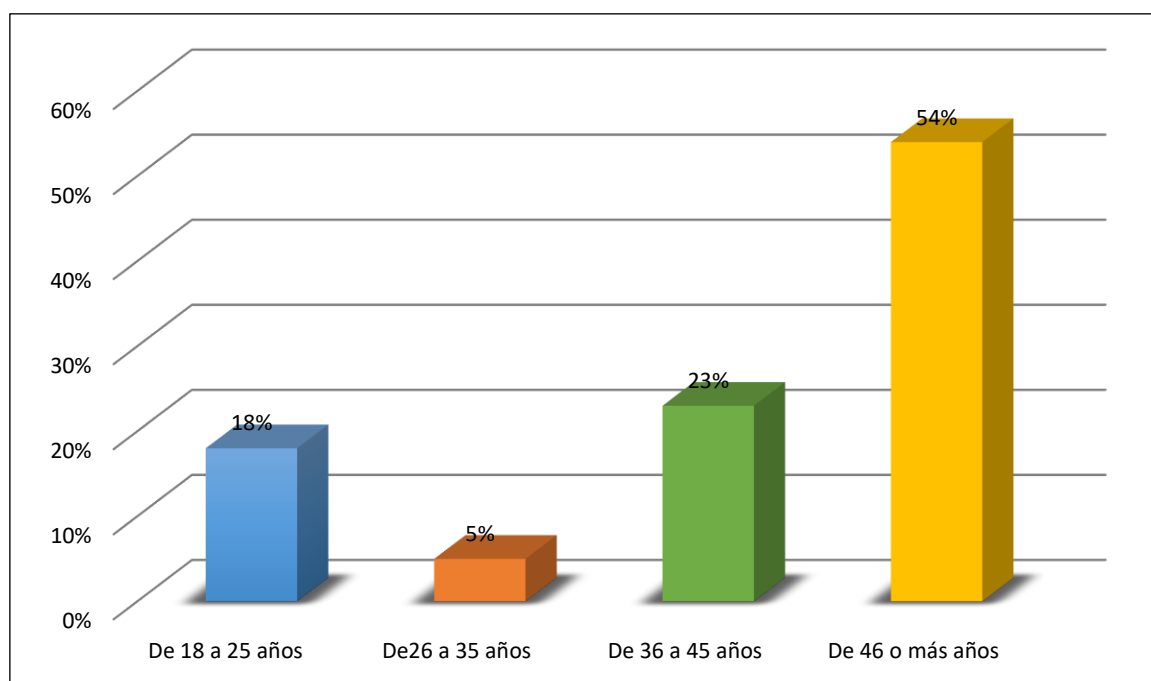


Análisis: Sí, siempre se ha contado con una población mayor de mujeres que de hombre.

CUADRO 2. EDAD DE LOS ENCUESTADOS

EDAD	CANTIDAD	PORCENTAJE
De 18 a 25	4	18%
De 26 a 35	1	5%
De 36 a 45	5	23%
De 46 en adelante	12	54%
Total	22	100%

Gráfica 2. Edad de los encuestados

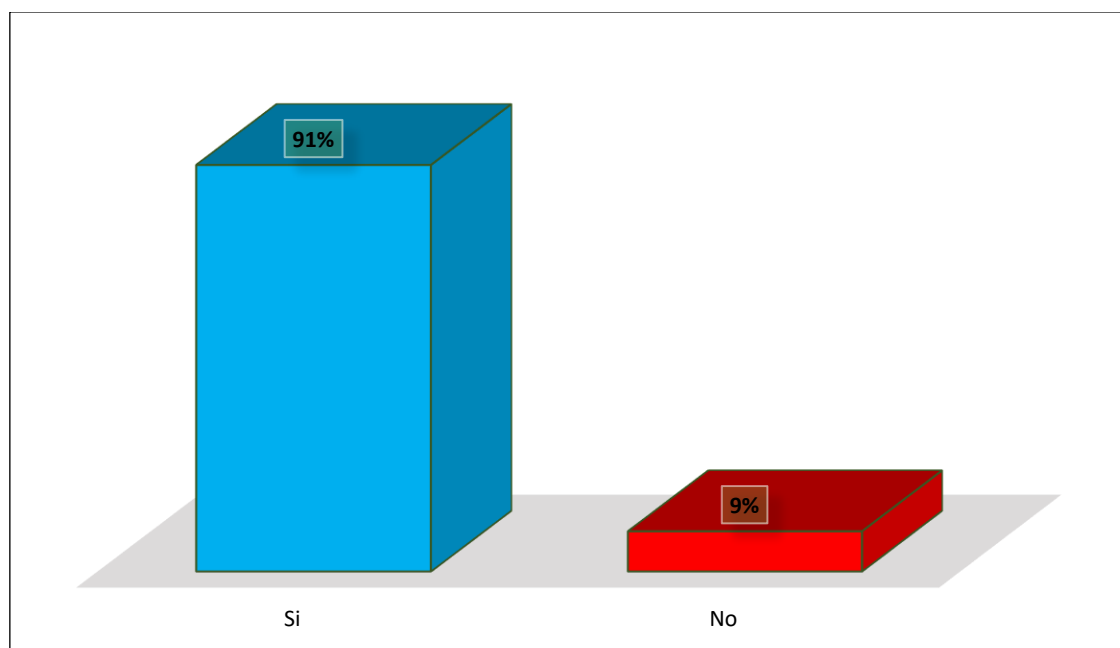


Análisis: Se cuenta con una población de mayores, sobre todo por el técnico y los cursos libres.

CUADRO 3. ¿CONOCE USTED QUE ES UN RECINTO VIRTUAL?

RECINTO VIRTUAL	CANTIDAD	PORCENTAJE
Si	20	91%
No	2	9%
Total	22%	100%

Gráfica 3. ¿Conoce usted que es un recinto virtual?

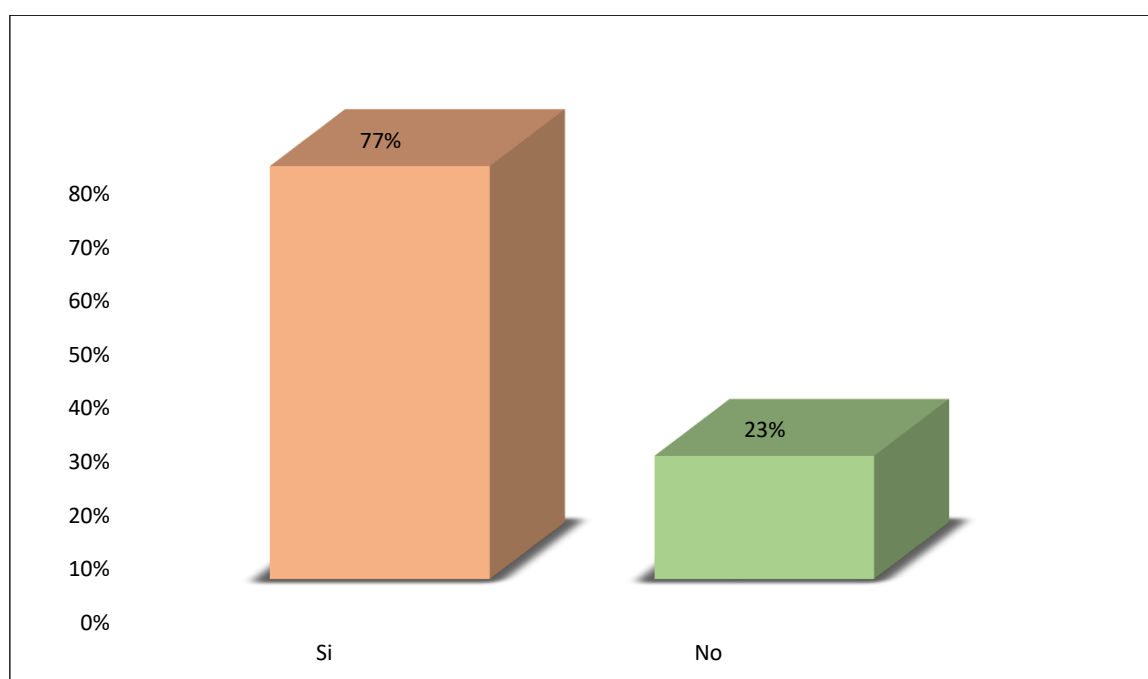


Análisis: El estudiantado es mayor y con acceso a la tecnología y sobre todo, la aplicación de las plataformas y herramientas

CUADRO 4. ¿CONOCE USTED LOS BENEFICIOS QUE NOS BRINDAN LOS RECINTOS VIRTUALES?

BENEFICIOS DEL RECINTO VIRTUAL	CANTIDAD	PORCENTAJE
Si	17	77%
No	5	23%
Total	22	100%

Gráfica 4. ¿Conoce usted los beneficios que nos brindan los recintos virtuales?

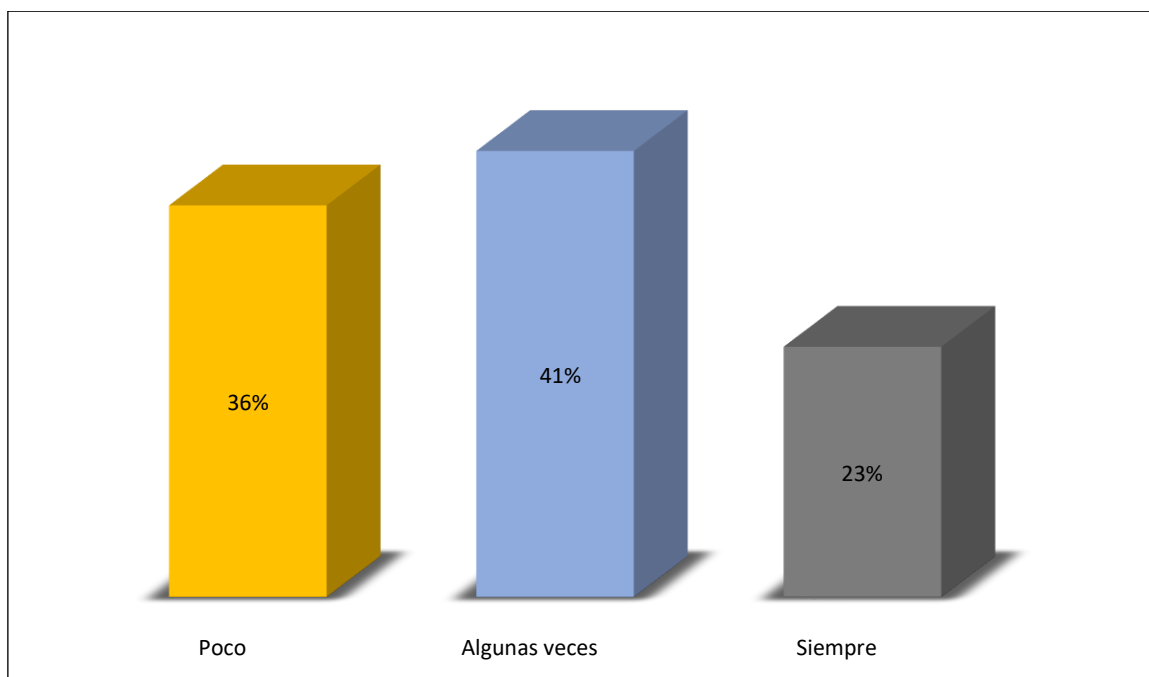


Análisis: Sí los conocen porque es un mercado, amante a la lectura y a la búsqueda del conocimiento, además, de la pintura

CUADRO 5. ¿CON QUÉ FRECUENCIA HA UTILIZADO RECINTO VIRTUAL?

FRECUENCIA DE USO	CANTIDAD	PORCENTAJE
Poco	8	36%
Algunas veces	9	41%
Siempre	5	23%
Total	22	100%

Gráfica 5. ¿Con qué frecuencia ha utilizado recinto virtual?

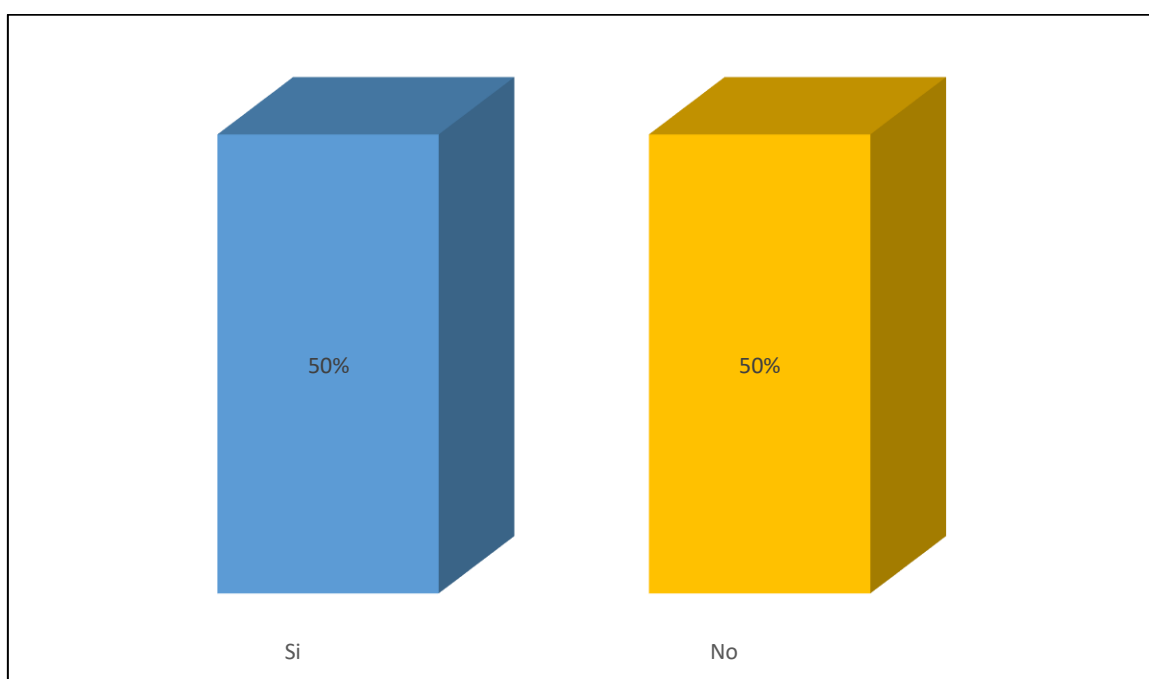


Análisis: Poco a poco se busca más información de arte y cultura, y lo hacen a través de las redes

CUADRO 6. ¿HA UTILIZADO LOS RECINTOS VIRTUALES PARA DESARROLLAR TRABAJOS EN EL ÁREA DE ARTES PLÁSTICAS?

DESARROLLO DE TRABAJOS	CANTIDAD	PORCENTAJE
Si	11	50%
No	11	50%
Total	22	100%

Gráfica 6. ¿Ha utilizado los recintos virtuales para desarrollar trabajos en el área de Artes Plásticas?

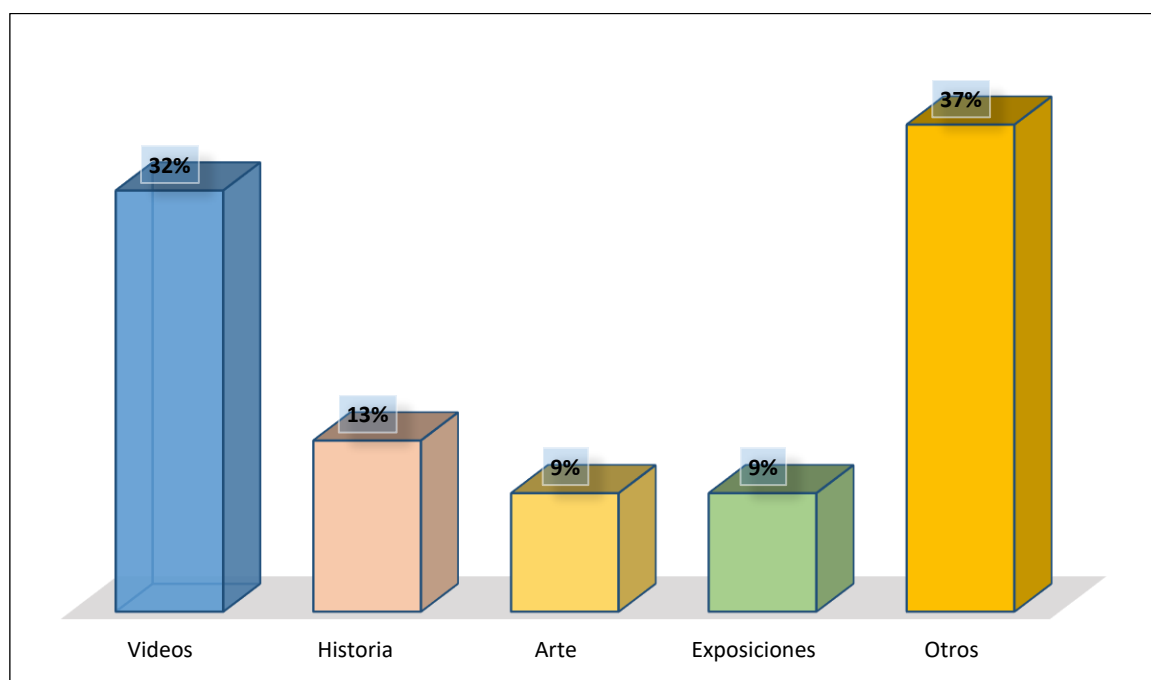


Análisis: Además de ser amantes a la tecnología, la escuela cuenta con una biblioteca especializada, que refuerza la búsqueda de material de estudio.

CUADRO 7. ¿QUÉ TIPO DE TEMAS O MATERIALES HA ENCONTRADO EN LOS RECINTOS VIRTUALES?

TEMAS O MATERIALES	CANTIDAD	PORCENTAJE
Videos	7	32%
Historia	3	13%
Arte	2	9%
Exposiciones	2	9%
Otros	8	37%
Total	22	100%

Gráfica 7. ¿Qué tipo de temas o materiales ha encontrado en los recintos virtuales?

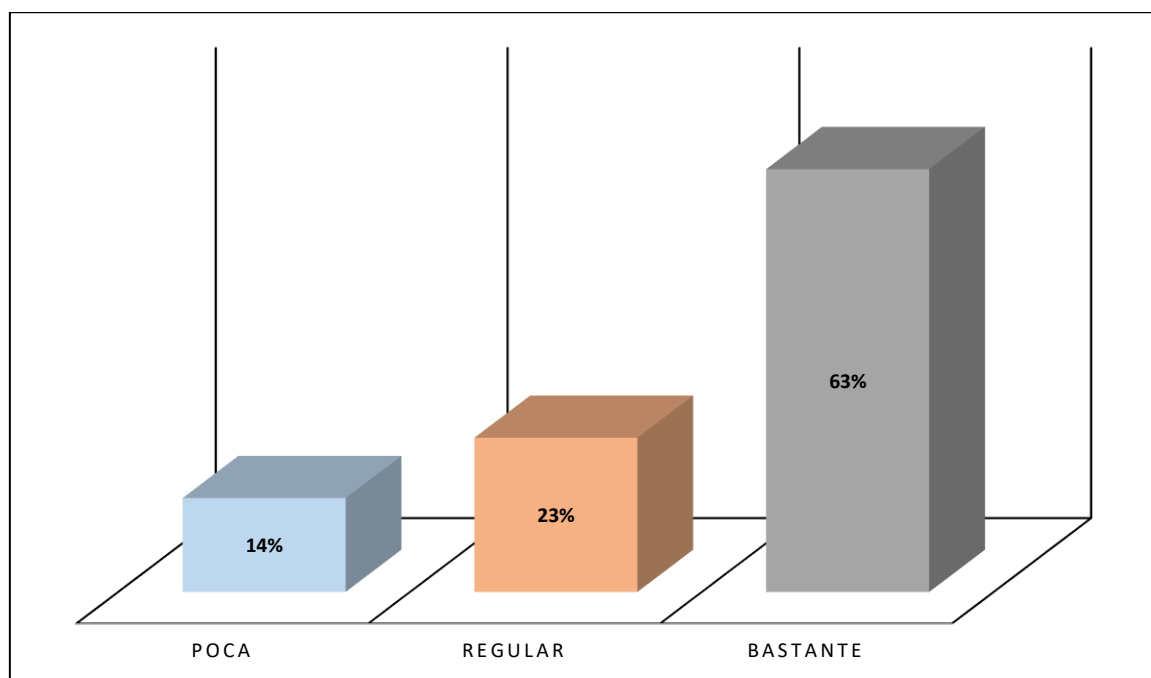


Análisis: Los estudiantes de arte, son fanáticos de videos y de temas varios.

CUADRO 8. ¿QUÉ GRADO DE IMPORTANCIA LE DA USTED A LOS RECINTOS VIRTUALES?

IMPORTANCIA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Poca	3	14%
Regular	5	23%
Bastante	14	63%
Total	22	100%

Gráfica 8. ¿Qué grado de importancia le da usted a los recintos virtuales?

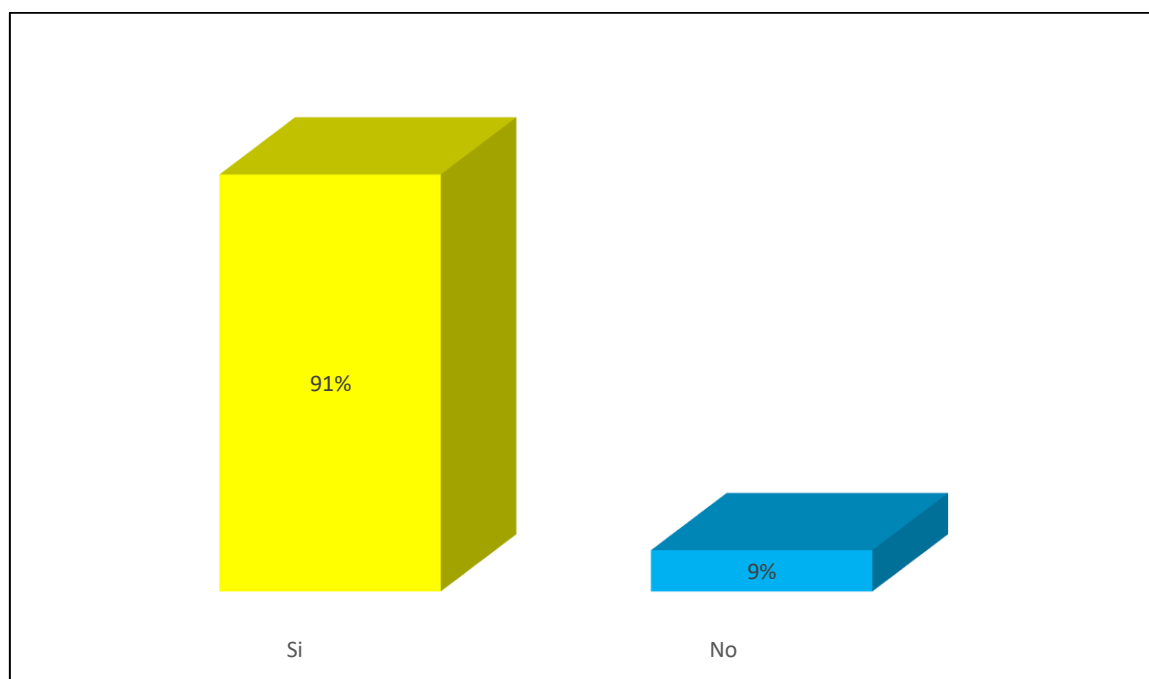


Análisis: El recinto es un tema que les llama la atención a los estudiantes, porque podrán dirigirse a él, e informarse y tener una cercanía con sus profesores

CUADRO 1. ¿CREE USTED QUE ES NECESARIO ESTABLECER UN RECINTO VIRTUAL EN ESCUELA DE ARTES PLÁSTICA?

ESTABLECER RECINTO VIRTUAL	CANTIDAD	PORCENTAJE
Si	20	91%
No	2	9%
Total	22	100%

Gráfica 9. ¿Cree usted que es necesario establecer un recinto virtual en Escuela de Artes Plásticas?

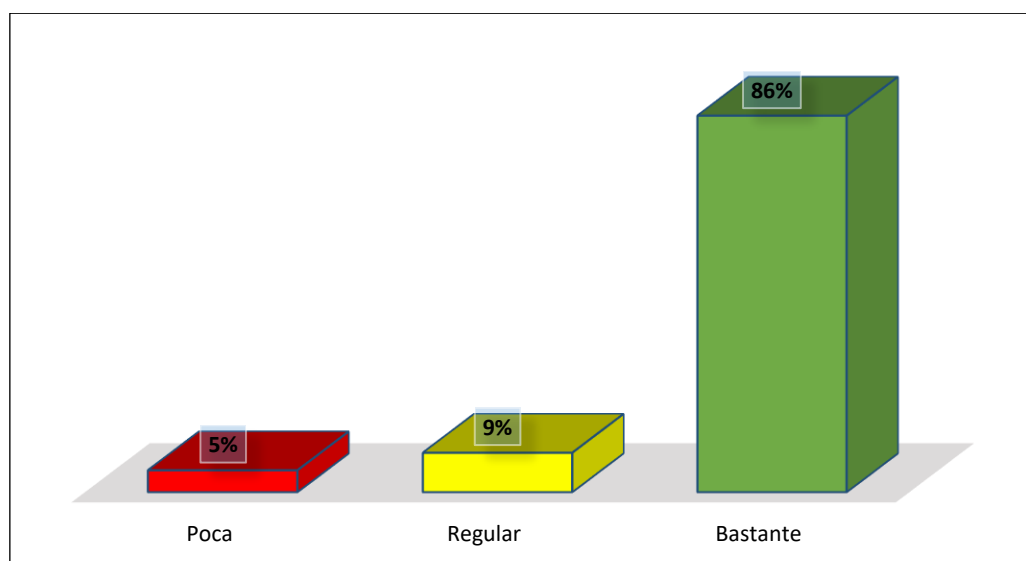


Análisis: Los estudiantes saben que un recinto les cubrirá, mayor parte de sus necesidades

CUADRO 10. ¿QUÉ GRADO DE IMPORTANCIA LE DA USTED A LA INVESTIGACIÓN SOBRE UN RECINTO VIRTUAL EN ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS?

GRADO DE IMPORTANCIA	CANTIDAD	PORCENTAJE
Poca	1	5%
Regular	2	9%
Bastante	19	86%
Total	22	100%

Gráfica 10. ¿Qué grado de importancia le da usted a la investigación sobre un recinto virtual en Escuela de Artes Plásticas?



Análisis: No hay duda de que el recinto completará el proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes

CAPÍTULO IV. PROPUESTA PARA EL

***“Diseño de un Recinto Virtual para la Escuela de
Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá”***

CAPÍTULO IV. PROPUESTA PARA EL DISEÑO DE UN RECINTO VIRTUAL PARA LA ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS DEL MINISTERIO DE CULTURA DE PANAMÁ.

4.1. Introducción

Como muchas de las herramientas educativas que requerimos para trabajar en las artes plásticas, los recintos virtuales nacen de la necesidad aparecida en la llamada sociedad de la información y el conocimiento. Estos instrumentos surgen de la posibilidad de generar, transformar y transmitir información,

Distintos centros educativos a nivel internacional, nacional y local han señalado factores que determinan la calidad e importancia de los recintos virtuales; la misma se ha entendido articulada a su posibilidad de dar respuesta a los requerimientos sociales; pero, dar respuesta implica, entre otros requisitos, disponer de las herramientas necesarias, de conformidad con las características de las instancias implicadas.

Por lo tanto, al abordar los supuestos teóricos planteados en relación, a la gestión de la información y el conocimiento en proyectos académicos, de acuerdo a lo planteado en nuestra propuesta, la revisión sistemática y rigurosa de la documentación relacionada, se procede a encaminar el trabajo y su estructura en función de romper el paradigma de la mera intervención o sistematización de los entornos virtuales en las artes plásticas. Todo esto se realizó para pasar al impacto investigativo entendido en relación del favorecimiento de procesos como la toma de decisiones, la construcción de conocimiento y el uso de herramientas, con un enfoque bioético en pro de la transformación de la cultura académica.

4.2. Planteamiento de la propuesta

Los recintos virtuales, bajo la óptica de ser una herramienta para servirle a la humanidad, más que en un fin a sí misma, pretende ser un elemento de cohesión que acorte las distancias entre todas las regiones del país, cerrando la brecha digital, de tal suerte que no existan diferencias en el acceso a la tecnología, en el proceso de formación de nuestro activo nacional más valioso que es nuestra juventud. En la Universidad de Panamá, se ha producido un crecimiento explosivo en la implementación de aulas virtuales con la puesta en marcha de los Centros de Innovación, Desarrollo Tecnológico y Emprendimiento (CIDETE), cumpliendo uno de los compromisos que permitieron extraer conclusiones en los ámbitos de docencia, estudiantes, rol y contenidos. Los planteamientos de nuestra propuesta se enfatizan en la elaboración de un aula virtual enriquecida para profesores, estudiantes y administrativos a nivel nacional, con visitas nacionales e internacionales, a través de los siguientes requerimientos:

- ❖ Necesidad de un plan de perfeccionamiento para la enseñanza tipo virtual o en línea.
- ❖ Necesidad de mejora de aspectos técnicos, como la estabilidad de las aulas, capacidad para subir archivos, acceso, y sincronía con el resto de los escenarios virtuales en el centro educativo.
- ❖ Las aulas virtuales actúan como un repositorio de contenidos, donde se genera interacción y comunicación entre el cuerpo docente y estudiantes.

A pesar de que estos modelos puedan ser exitosos, formalizar un modelo transversal proveería la posibilidad de un enfoque de mayor sofisticación, en especial con respecto al aseguramiento de calidad y cierre íntegro de cada recinto virtual. Se establece, por ende, la necesidad de desarrollar un modelo transversal de recintos virtuales que sea

práctico y replicable a lo largo de la institución, para lograr, de esta manera, la implementación de programas online de calidad homogénea a lo largo de los 22 centros educativos. Entendiendo que esta necesidad es, según la experiencia obtenida en el desarrollo de esta tesis, transversal a la mayoría de las entidades de educación superior, se comprende el problema como la necesidad de un modelo común, que permita satisfacer la diversidad de áreas del conocimiento, aplicable a todas las fases de las artes plásticas.

4.3. Objetivos de la propuesta:

4.3.1. General

- ❖ Presentar un diseño de un recinto virtual para la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá.
- ❖ Analizar las necesidades virtuales que tienen los estudiantes de la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá.

4.3.2. Específicos

- ❖ Mejorar la disponibilidad y el acceso a los recursos educativos empleados por docentes y alumnos en la Escuela Nacional de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de la República de Panamá.
- ❖ Automatizar el flujo de trabajo de cada una de las actividades académica que se realizan en el recinto virtual.
- ❖ Permitir la interactividad entre docentes y alumnos a través de las diferentes funciones con las que cuenta el recinto virtual.
- ❖ Permitir, tanto a docentes y alumnos, llevar un control o registro de cada una de las actividades académicas realizadas en el recinto virtual.

4.4. Importancia de la propuesta

Este Recinto Virtual para la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá, aspira a fomentar de manera positiva la utilización de herramientas y plataformas tecnológicas, como obsequio por el desempeño permanente artístico y cultural de los maestros y estudiantes que han sido parte de este centro educativo, desde hace 107 años.

Donde se ha trabajado con las mayores limitantes de materiales, planes curriculares diseñados por especialistas, incomodidad en la estructura física (sobre todo de espacio), y mucho más.

En estos momentos donde pasamos a Ministerio de Cultura, automáticamente nos pasaron al Ministerio de Educación, sin planes en blanco y negro, simplemente pasamos.

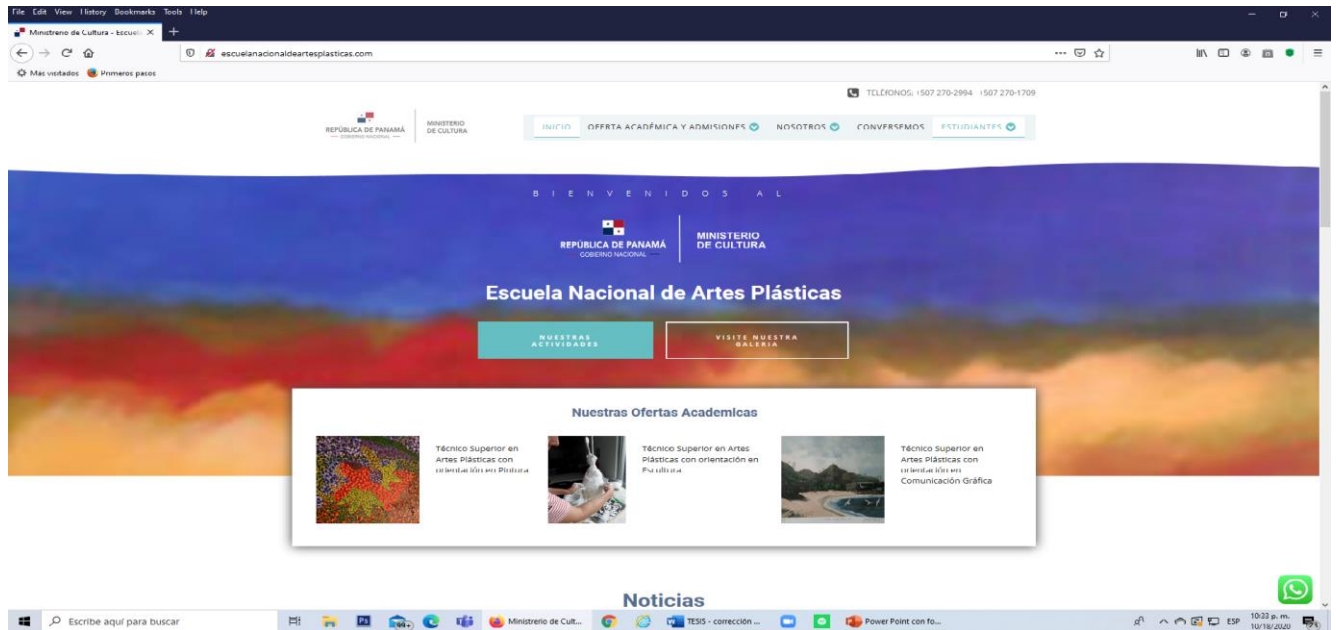
Un recinto virtual, garantizaría la actualización a paso agigantado, para aliviar, la ausencia de todo, qué durante años, han vivido, profesores, administrativos y educandos.

No todo en la pandemia ha sido malo, fue la oportunidad para actualizarse y brindar a los estudiantes, la misma calidad de enseñanza, que se daba de persona a persona. Soy garante del éxito que se ha tenido, con las clases virtuales y me comprometo a que el recinto virtual, se mantenga actualizado en información, actividades y noticias.

4.5. Desarrollo e implementación de la propuesta:

<http://escuelanacionaldeartesplasticas.com>

Figura 1. **Portada**

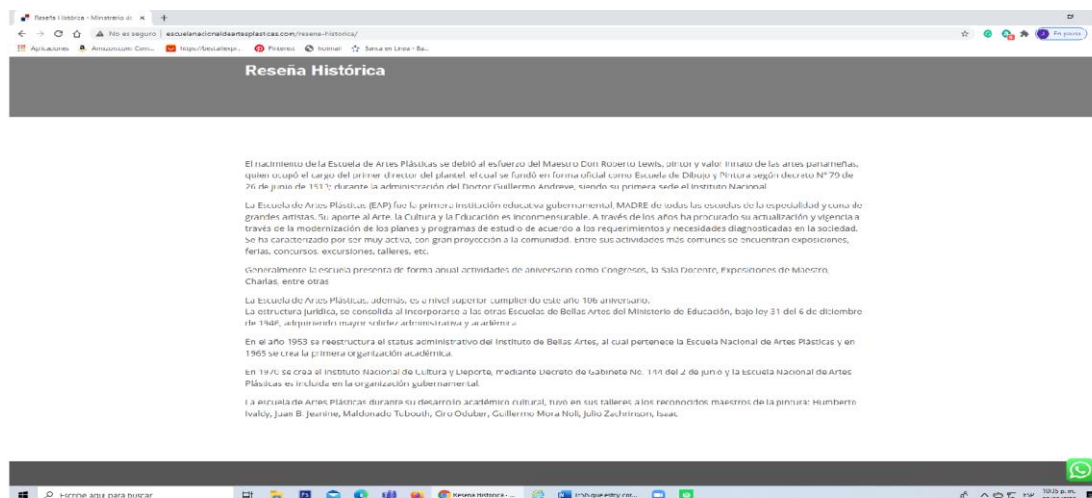


Al entrar al **Recinto Virtual de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de Panamá**, se encontrará con una obra abstracta con colores cálidos y un cielo azulado, horizontal del Maestro Luis Olaciregui, y para identificar las carreras: Pintura, obra del Maestro Daniel Villa Aguirre; Escultura, estudiante trabajando una escultura; y para Comunicación Gráfica, serigrafía del Maestro Julián Velásquez.

Logo del Gobierno Nacional y del Ministerio de Cultura, además, del enlace de Nuestras Actividades y Visita a nuestra galería.

Al igual, que los enlaces de las 3 ofertas académicas: Pintura, Escultura y Comunicación Gráfica.

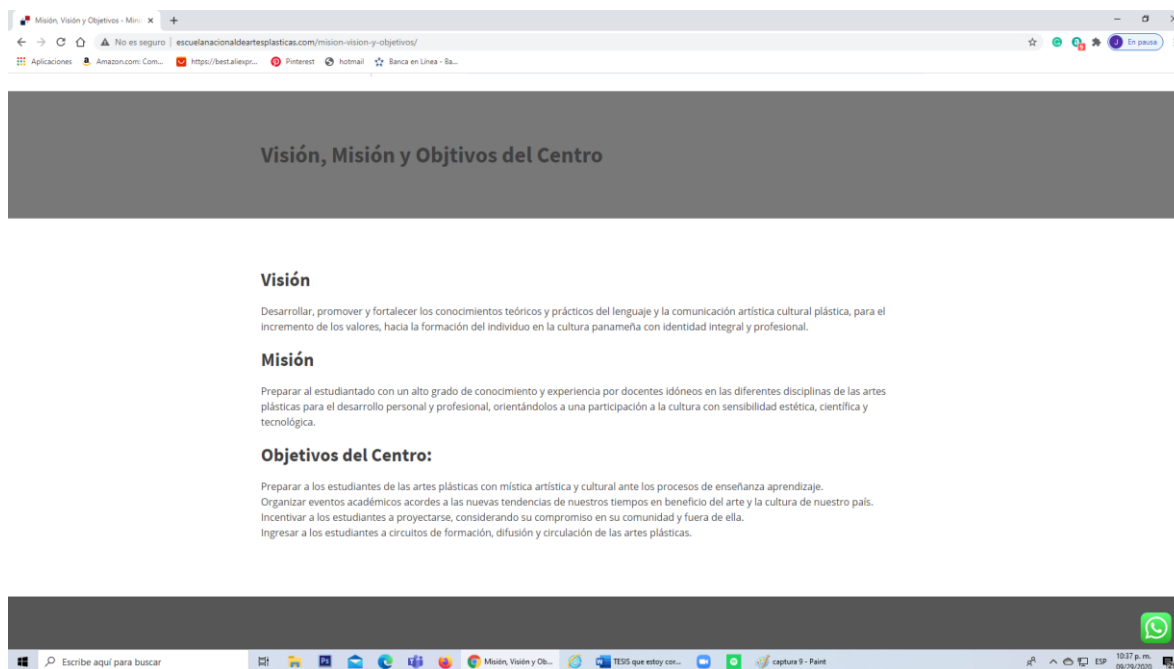
Figura 2. **Reseña Histórica**



La reseña histórica de la escuela de artes plásticas tiene mucho que contar, con 107 años de servicio artístico cultural, de un lado al otro, cambiando de casa, pero, quién lo diría, se mantiene con un alto grado de preparación académica, como lo inicio su creador Don Roberto Lewis, en 1913.

En su momento, sólo se impartía Dibujo y Pintura, hoy día cuenta con carreras técnica con orientación en: Pintura, Escultura y Comunicación Gráfica, y hace 10 años, contó con la licenciatura en las tres especialidades.

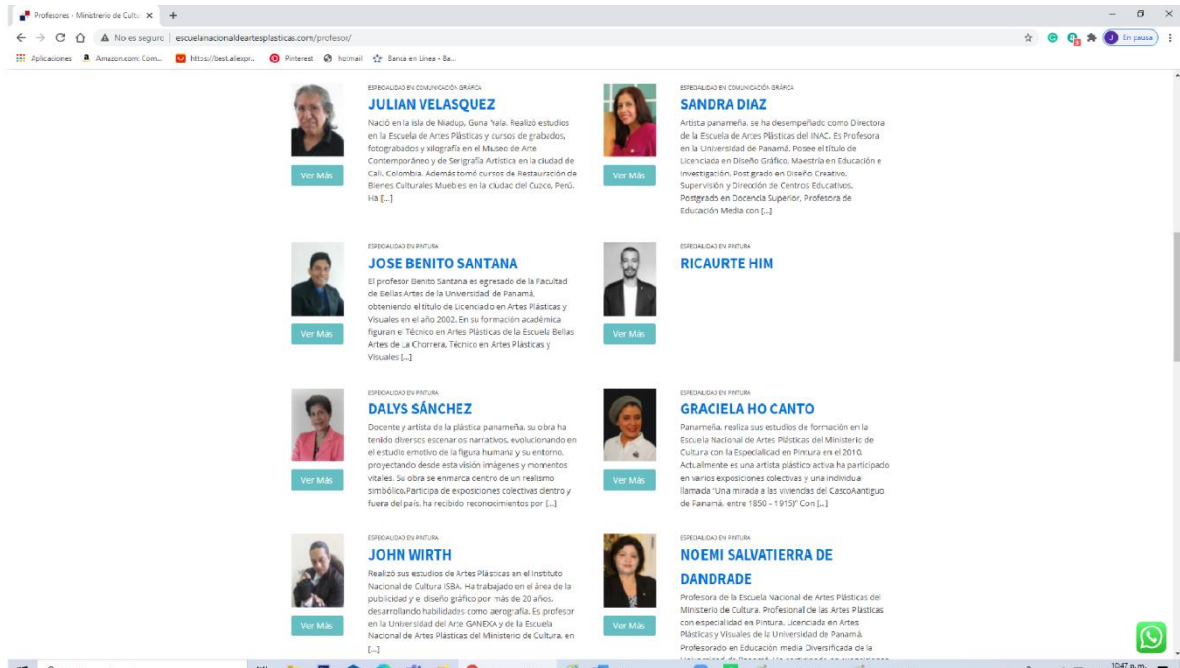
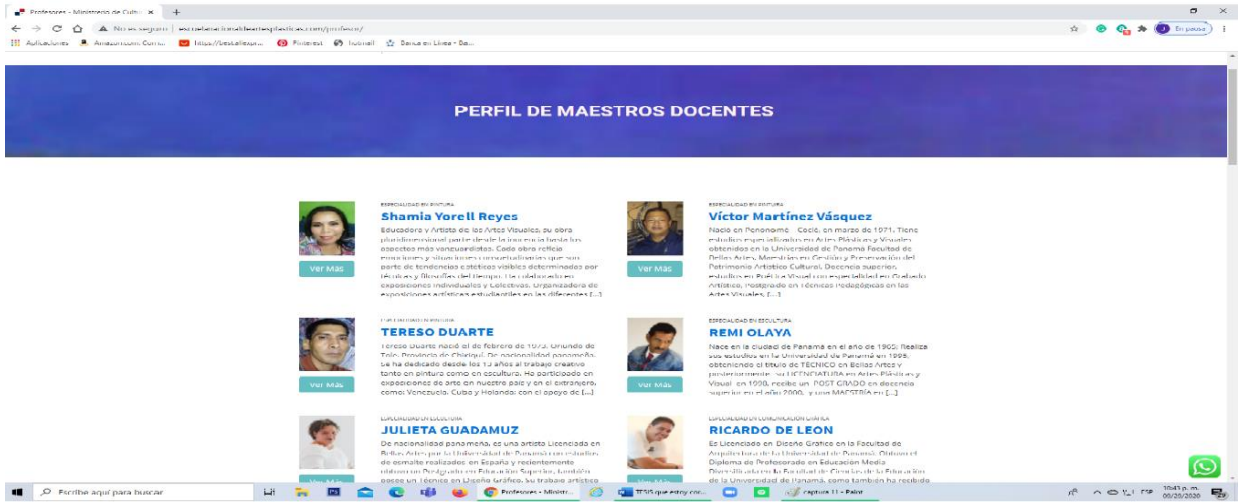
Figura 3. **Visión, Misión y Objetivos**



En la visión, misión y en los objetivos del centro, están enfocados en el desarrollo, promoción y fortaleza del proceso de enseñanza – aprendizaje e incrementar los valores de la cultura panameña.

La Escuela de Artes Plásticas, además, se fundamenta en una metodología tradicional, dibujo, color y pintura, incluyendo en primer plano la figura humana.

Figura 4. Profesores





ESPECIALIDAD EN PINTURA

DANIEL VILLA AGUIRRE

Artista panameño, egresado de la Universidad Federal de Rio Grande del Sur, Brasil; obteniendo los títulos de Licenciado en Artes Plásticas con especialización en Pintura, Profesor de Educación Artística con especialización en Artes Plásticas. Actualmente estudia la Maestría en Artes Visuales de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Panamá.

[Ver Más](#)



ESPECIALIDAD EN PINTURA

SILFRIDO IBARRA

Nace en Chiriquí, República de Panamá. Realizó estudios en la Universidad Nacional de Heredia, Costa Rica. Ha realizado exposiciones individuales y colectivas en Panamá, Estados Unidos, Costa Rica, España, República Dominicana, Ecuador, Holanda, Colombia, Chile, Perú entre otros.

[Ver Más](#)



ESPECIALIDAD EN PINTURA

LUIS OLACIREGUI

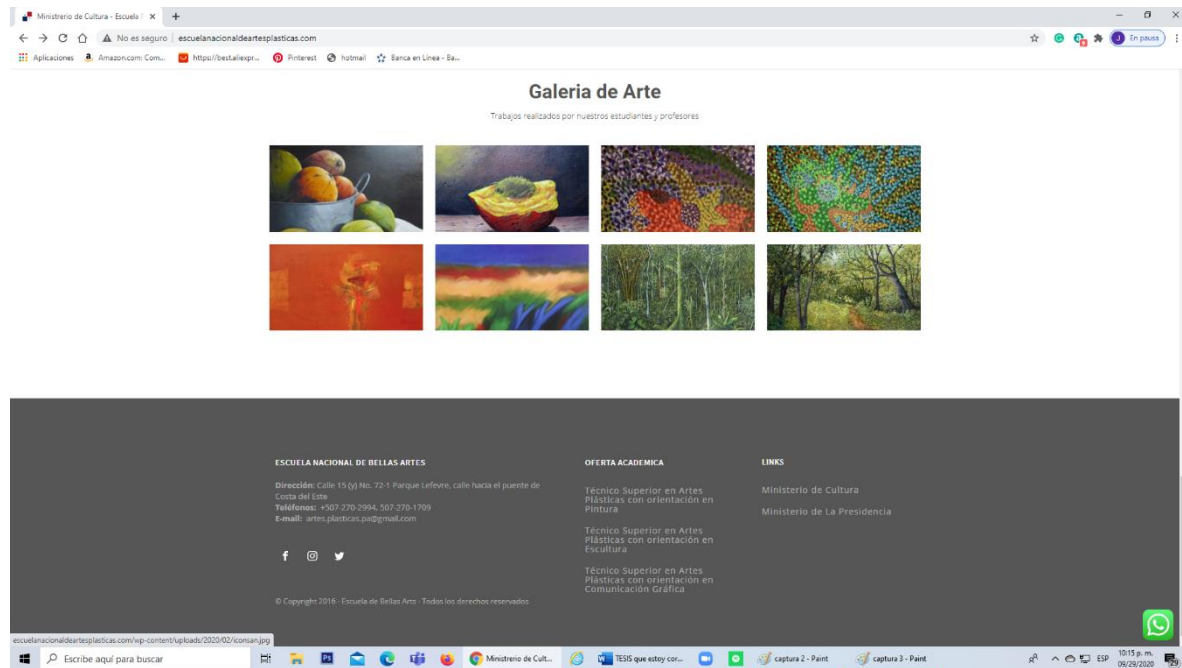
Artista panameño, egresado de la Academia de San Marcos en Florencia e Italia. Profesor y Sub Director de la Escuela Nacional de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura, donde ha laborado por más de 20 años. Expone regularmente y ha sido distinguido con numerosos premios y reconocimientos. En sus primeras pinturas se destaca el color, la fuerza [...]

[Ver Más](#)

El personal docente de la escuela presenta su hoja de vida, donde se reflejan sus estudios, experiencias, exposiciones, etcétera., se cuenta en la escuela con profesores que han obtenido sus títulos, a nivel nacional e internacional, como: Brasil, Italia, Costa Rica, con licenciaturas, postgrados y maestrías, igualmente profesores egresados de la misma escuela de Artes Plásticas del hoy Ministerio de Cultura.

Cada especialidad presenta cada año, la Expo Docente, donde se exponen obras de cada especialista, demostrando su habilidad y su desarrollo artístico cultural, como muestra principalmente a sus estudiantes, de que se enseña y se hace en el día a día.

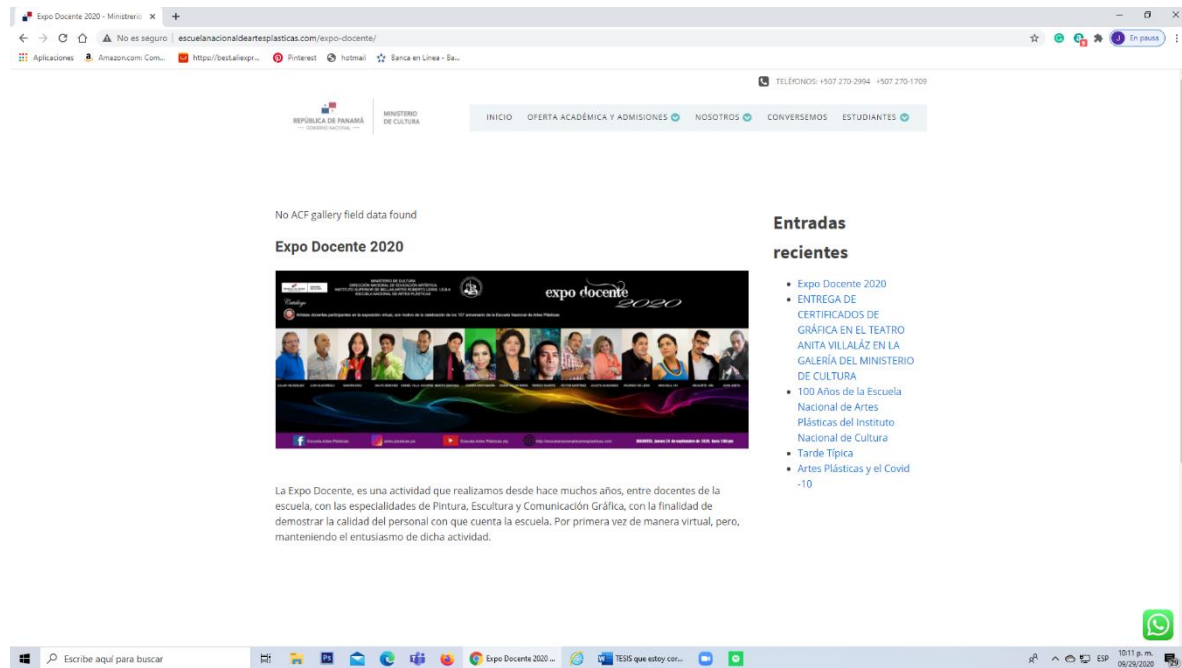
Figura 5. **Galería de Arte de Profesores**



La galería de arte de los profesores está formada por obras de diferentes técnicas como los son: acrílico, oleo, acuarela, pastel, crayones, técnica mixta, serigrafía, foto serigrafía, fotografía, escultura, etcétera.

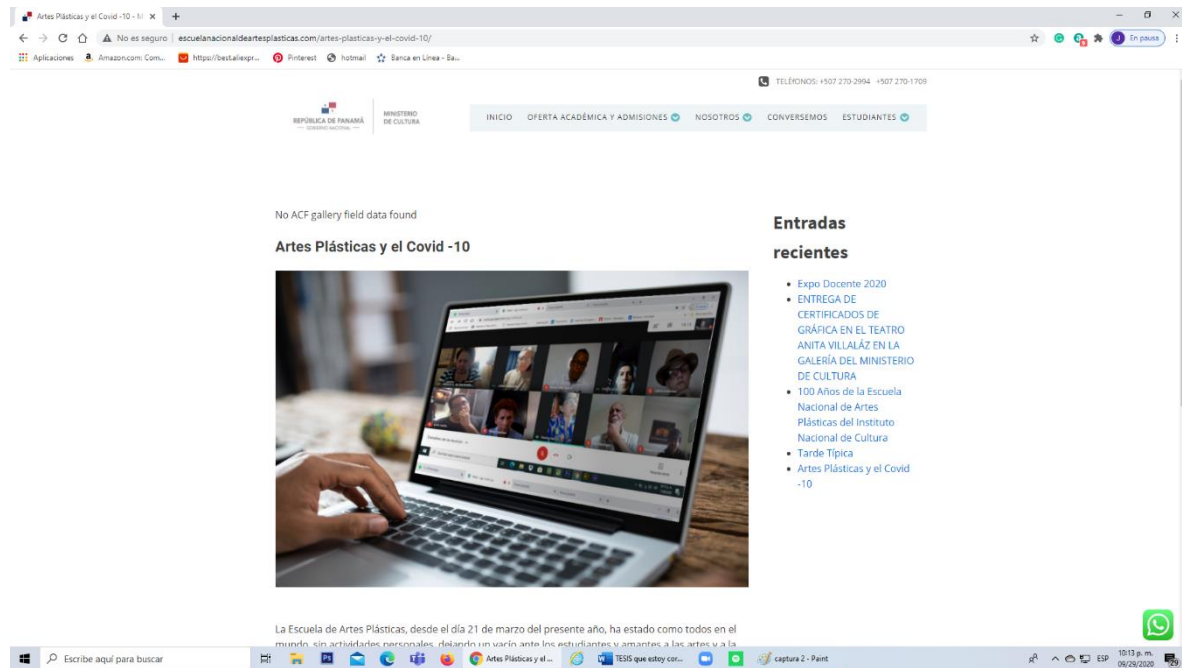
Dichas obras muestran la calidad artística y académica con que cuenta la escuela de Artes Plásticas. Como hemos mencionado anteriormente, todos los años se presenta una Expo Docente, precisamente, para mostrar el trabajo realizado y el avance en beneficio de todo el estudiantado, especialmente.

Figura 6. **Ultima Noticias**



Aquí se muestra un catálogo del Expo Docente 2020, que traje a colación en la foto anterior. Se presentan los docentes con sus obras y sus etiquetas, con la finalidad que los amantes de las artes los sigan conociendo, además de profesor, como artistas.

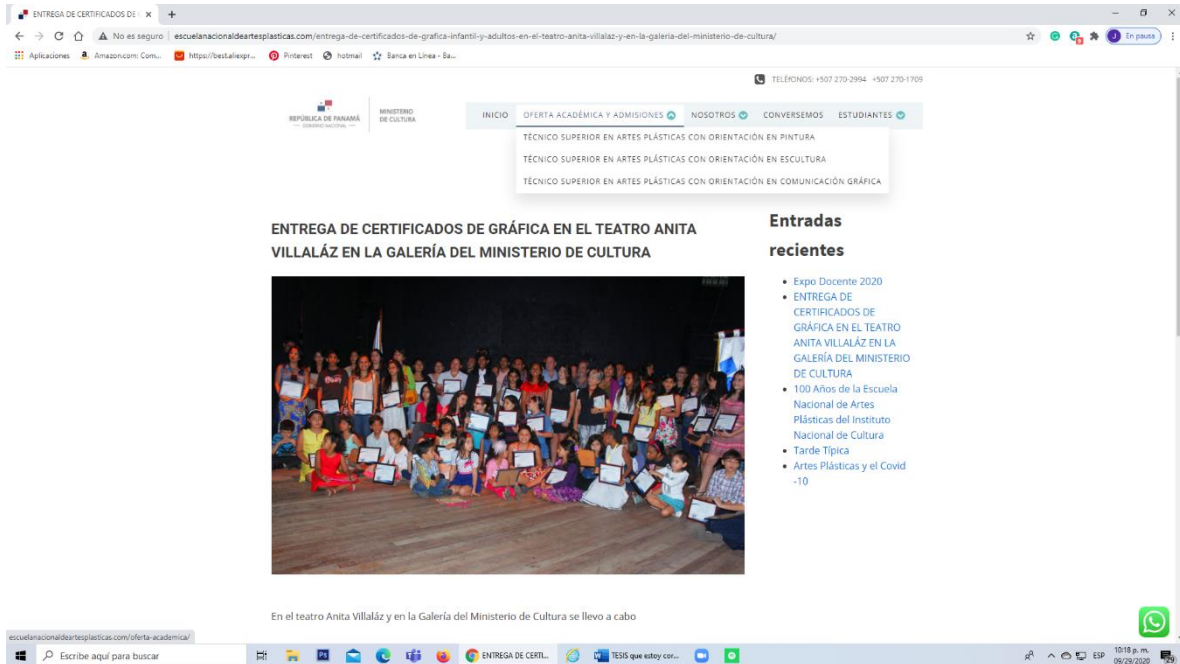
Figura 7. Reuniones Virtuales



Las Artes Plásticas y el Covid -10, no se suspendió en ningún momento durante la llegada de la pandemia, las clases en la escuela, gracias a las redes, plataformas, celulares, etcétera, los profesores atendieron a sus estudiantes, tanto a los libres, como a los técnicos, desde los 5 años, hasta sin límite de edad.

De igual manera, se mantuvo la comunicación entre la administración y los profesores a través del zoom o del meet.

Figura 8. **Noticias del Recuerdo**

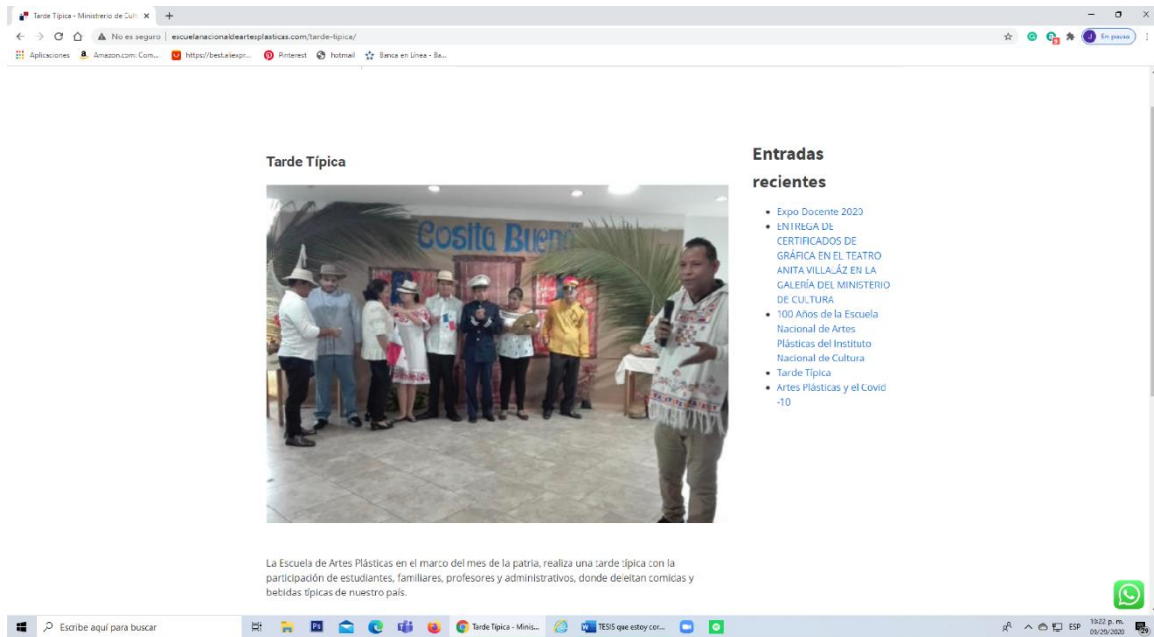


Dentro de todas las actividades que se realizan en la escuela, están las entregas de certificados a los estudiantes de gráfica infantil, adolescentes y adultos.

En esta ocasión, se realizó la entrega de certificados en el Teatro Anita Villalaz y la exposición de todas las obras, en la galería Juan Manuel Cedeño.

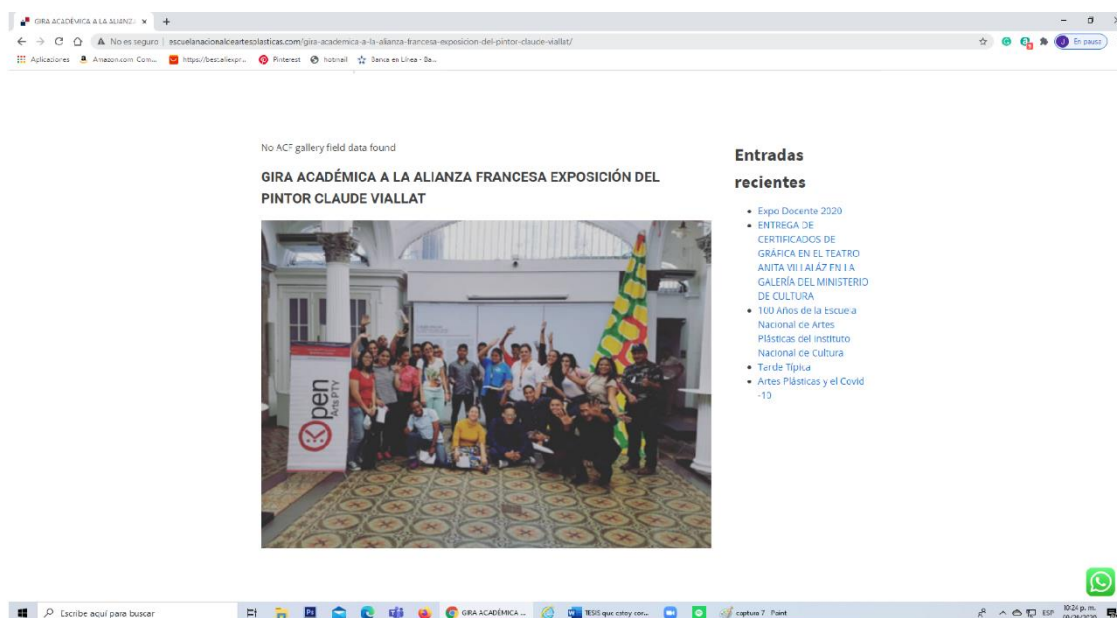


En esta ocasión, se celebró los 100 años de aniversario de la escuela, con una exposición de artistas de las disciplinas: rectores de universidades, escritores, cantantes, administradores de empresas, periodistas, locutores, fundaciones, etcétera. Dicha actividad, se realizó en el prestigioso Albrook Mall, Fue un evento, colmado de color, alegría y expresiones artísticas.



Como panameños auténticos, se celebra el mes de la patria, con actividades folklóricas, con comidas, bailes, cantos, vestidos típico y mucha alegría.

En esta imagen, apreciamos imagen del grupo de estudiantes con discapacidad, ya que, la escuela también tiene cursos de dibujo, pintura y escultura para este grupo, bajo la calidad artística del Profesor Daniel Villa Aguirre.



La Alianza Francesa, brinda una cordial invitación a los estudiantes y profesores, a un Conversatorio - Taller, sobre las lenguas. No fue un día solamente, se mantuvo el taller por un mes, creando proyectos con utilidad, demostrando también, la calidad de los estudiantes.

Figura 9. **Mapa de Ubicación - Formulario de Comunicación**

The screenshot displays a web browser window with the URL `escuelanacionaldeartesplasticas.com/conversamos/`. The page features a map of Panama at the top, showing the location of the Escuela Nacional de Bellas Artes. Below the map is a contact form with the following fields:

- Su nombre (obligatorio)
- Su correo electrónico (obligatorio)
- Asunto
- Su mensaje

To the right of the form, the following contact information is provided:

- Dirección:** Calle 15 (y) No. 72-1 Parque Lefevre, calle hacia el puente de Costa del Este
- Teléfonos:** +507 270-2994 +507 270-1709
- E-mail:** artes.plasticas.pa@gmail.com

At the bottom of the page, there is a navigation bar with the following links:

- ESCUELA NACIONAL DE BELLAS ARTES
- OFERTA ACADEMICA
- LINKS

The browser's taskbar at the bottom shows several open applications, including "Correo: sandra diaz...", "Conversamos - Mi...", "TESIS que estoy cor...", and "mapa - Paint". The system clock indicates the time is 11:45 a.m. on 09/30/2020.

El Recinto cuenta también, con la ubicación que hoy está tan de modo, para saber la ubicación de los lugares, sin problema alguno.

Figura 10. **Registro de Estudiantes**

The screenshot shows a web browser window with the URL `escuelanacionaldeartesplasticas.com/register-2/`. The page is titled 'Registrar - Ministerio de Cultura'. It features a navigation menu with links: INICIO, OFERTA ACADÉMICA Y ADMISIONES, NOSOTROS, CONVERSEMOS, and ESTUDIANTES. The main form contains the following fields and options:

- Nombre de usuario ***: A text input field.
- Nombre**: A text input field.
- Apellido**: A text input field.
- Email ***: A text input field.
- Contraseña ***: A text input field.
- Descripción**: A text area.
- Select Role ***: A dropdown menu with the selected option 'Técnico Superior en Artes Plásticas con orientación en Pintura'.
- Select your user role**: A checkbox labeled 'I have read and accept the privacy policy and allow "Ministerio de Cultura" to collect and store the data I submit through this form. *'.
- Register**: A button.
- Already have an account? Sign in »**: A link.
- Lost your password?**: A link.

The Windows taskbar at the bottom shows the time as 11:48 a.m. on 06/30/2020, and the system language is set to ESP (Spanish).

El registro de estudiante es sumamente importante porque así se orienta, se conoce y se capta, a todas las personas interesadas en conocer a fondo la escuela.

Figura 11. **Cuenta de Estudiantes**

The screenshot shows a web browser window with the URL `escuelanacionaldeartesplasticas.com/log-in-2/redirect_to=http://escuelanacionaldeartesplasticas.com/account/`. The page features a header with the school's name, logo, and navigation links: INICIO, OFERTA ACADÉMICA Y ADMISIONES, NOSOTROS, CONVERSEMOS, and ESTUDIANTES. The main content area contains a login form with fields for 'Username or email' and 'Password', a 'Remember me' checkbox, and a 'Login' button. Below the form are links for 'Don't have an account? Signup Now' and 'Lost your password?'. The footer is divided into three columns: 'ESCUELA NACIONAL DE BELLAS ARTES' with contact information, 'OFERTA ACADÉMICA' listing three technical programs, and 'LINKS' pointing to the Ministry of Culture and the Ministry of the Presidency. The bottom of the image shows a Windows taskbar with various open applications and a system clock indicating 11:30 a.m. on 06/30/2020.

TELÉFONOS: +507 270-2994 +507 270-1709

REPÚBLICA DE PANAMÁ
MINISTERIO DE CULTURA

INICIO OFERTA ACADÉMICA Y ADMISIONES NOSOTROS CONVERSEMOS ESTUDIANTES

Username or email *

Password *

☐ Remember me

Login

Don't have an account? [Signup Now](#)

[Lost your password?](#)

ESCUELA NACIONAL DE BELLAS ARTES
Dirección: Calle 15 (y) No. 72-1 Parque Lefebre, calle hacia el puente de Codo del Este
Teléfono: +507-270-2994, 507-270-1709
E-mail: artesplasticas.p@gmail.com

f @ t

© Copyright 2016 - Escuela de Bellas Arts - Todos los derechos reservados.

OFERTA ACADÉMICA
Técnico Superior en Artes Plásticas con orientación en Pintura
Técnico Superior en Artes Plásticas con orientación en Escultura
Técnico Superior en Artes Plásticas con orientación en Comunicación Gráfica

LINKS
Ministerio de Cultura
Ministerio de La Presidencia

Windows taskbar: Escribe aquí para buscar, Correo sandra diaz..., Iniciar Sesión - Min..., TESS que estoy con..., mapa - Paint, Registro de estudia..., 11:30 a.m. 06/30/2020

Se mantiene la atención a los amantes de las artes, con la solicitud de cuenta, a los que se acercan a conocer la escuela, ya que, la idea inicial de este Recinto es la comunidad.

CAPÍTULO V.

CRONOGRAMA

PRESUPUESTO DE LA PROPUESTA

CONCLUSIONES

RECOMENDACIONES

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

ANEXOS

5.1. Cronograma de actividades

ACTIVIDADES	DICIEMBRE	ENERO	FEBRERO	MARZO
Auto evaluación				✓
Análisis de los datos			✓	
Verificación de la población a encuestar	✓			
Criterios de para la escogencia de la propuesta	✓			
Creación del diseño metodológico	✓			
Estimación de los costos de la propuesta		✓		
Diseño del recinto virtual			✓	
Evaluación de los requisitos para la propuesta		✓		
Análisis y presentación de los resultados				✓
Pre-crítica		✓		
Obtención de los resultados			✓	
Elaboración de las gráficas			✓	

5.2. Presupuesto de la propuesta

PROPUESTA	COSTO	TOTAL
Elaboración de cuadros, gráficas, Planos y encuesta	B/. 200.00	B/.200.00
Materiales didácticos y bibliográficos	B/. 195.60	B/.195.60
Corrección ortográfica y diagramación en Word	B/.200.15	B/.200.15
Impresión, encuadernación y fotocopiado	B/. 215.01	B/. 115.01
TOTAL		B/. 810.60

CONCLUSIONES

Una vez culminado nuestra *“Propuesta para el **“Diseño de un recinto virtual para la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá”**”,* llego a la conclusión, que este fue el momento preciso y conciso para la creación de esta propuesta, adicional a todas las necesidades que imperaban en la escuela por la comunicación (casi a punto de desaparecer, porque las personas no sabían que existíamos).

Aunado a esto, llega la pandemia del Covid-19, que obligó al gobierno nacional a reformular la metodología virtual para los dos semestres. Quedando toda la preparación de los estudiantes en los entornos virtuales.

Curiosamente, ya lo había mencionado, los profesores de la escuela de Artes Plásticas no eran tecnológicos, y de una manera tan sencilla, se adaptaron a expresar su proceso creativo a través de una pantalla, resultando una excelente metodología horizontal, donde ambas partes intervienen.

En los anexos presento las evidencias de cada uno de los docentes, en plena acción con sus estudiantes, además de exposiciones virtuales de estudiantes matriculados en el I Semestre y la Expo Docente, donde participan todos los profesores, presentando cada uno su especialidad: pintura, escultura o comunicación gráfica y talleres que recibimos de otras instituciones internacionales.

Concluyo satisfecha de haber encontrado un proyecto de utilidad y viabilidad para la prestigiosa Escuela Nacional de Artes Plásticas del hoy Ministerio de Cultura, porque, además de ser la pionera del arte en Panamá, con sus 107 años, hoy se mantiene a la vanguardia en enseñanza del arte y de la cultura, para ese semillero de futuros artistas plásticos.

RECOMENDACIONES

Tomando como base lo anteriormente expuesto y para la puesta en marcha de ***“Propuesta para el diseño de un recinto virtual para la Escuela de Artes Plásticas del Ministerio de Cultura de Panamá”***, referenciamos las siguientes recomendaciones:

- ❖ Brindar a la Escuela de Artes Plásticas y a las 21 escuelas restantes a nivel nacional, el apoyo técnico, para el buen uso de los equipos y de las herramientas, que se requieren usar para la enseñanza-aprendizaje
- ❖ Actualizar el equipo y los programas con que cuenta el laboratorio de cómputo de la escuela
- ❖ Reconocer al profesorado como el principal ente de los procesos de enseñanza – aprendizaje
- ❖ Promover en a los profesores el dominio de metodologías y estrategias que apoyen el trabajo en equipo
- ❖ Actualizar el currículo cada 2 año, y garantizar la modernidad en los planes y programas de estudios.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALCALÁ, M. d.** (2009). La comunicación y la interacción en contextos virtuales de aprendizaje. *Revista Virtual de Innovación Educativa*, 1-3.
- AMUNÁRRIZ, C. D.** (2018). *La gestión de las galerías de arte*. España: ACERCA.
- FERNÁNDEZ, M. D.** (2009). Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje. *Actualidades Investigativas en Educación*, 1-21.
- GANEXA.** (18 de febrero de 2020). *LÍNEAS Y PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN*. Obtenido de Línea de investigación N° 3: CULTURA, ESTÉTICA Y CREACIÓN ARTÍSTICA MULTIMEDIAL: <https://ganexa.edu.pa/lineas-y-proyectos-de-investigacion/>
- GARCÍA LA ROSA, M. E.** (2001). *Proyecto de investigación*. Caracas: El Juego Ciencia.
- HERNÁNDEZ SAMPIERI, R., FERNÁNDEZ COLLADO, C., & Baptista Lucio, P.** (2014). *Metodología de la Investigación*. México: McGraw-Hill.
- HURTADO LEÓN, I., & TORO GARRIDO, J.** (2001). *Paradigmas y Métodos de Investigación en Tiempos de Cambio*. Valencia-Venezuela: Episteme.
- INAC.** (14 de Octubre de 2018). *Instituto Nacional de Cultura*. Obtenido de inac.go.pa
- INAC.** (20 de noviembre de 2019). *Que cultura*. Obtenido de Sistema Nacional de Información de Cultura: <https://quecultura.gob.pa/node/686>
- INFORTELECOM.** (2020). *La historia del diseño web contada paso a paso*. Obtenido de Web: <https://infortelecom.es/blog/la-historia-del-diseno-web-contada-paso-paso>
- MALHOTRA, N. K.** (2008). *Investigación de Mercados*. México: Prentice Hall.

RAMOS. (2012). «1 *Influencia de la utilización de mundos virtuales de aprendizaje en la asignatura redes de computadores en la escuela de sistemas y tecnologías en la universidad técnica de Babahoyo.* Universidad Técnica de Babahoyo.

SELWYN, N. (2019). Internet y educación. *Tecnología-Mundo Digital.*

TURBÍ, J. A. (2 de septiembre de 2017). *Universidad de Salamanca.* Obtenido de Facultad de Educación:

https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/136890/DDOMI_GuillenTurbiJA._Evaluaci%F3n.pdf;jsessionid=B74F2CE11B3D45C101BB0D842F6CBCD2?sequence=1

ANEXOS



UNIVERSIDAD DE PANAMÁ
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
VICERRECTORÍA DE INVESTIGACIÓN Y POSTGRADO
PROGRAMA DE MAESTRÍA EN DISEÑO CREATIVO

PROYECTO DE INTERVENCIÓN:

***“DISEÑO DE UN RECINTO VIRTUAL PARA LA ESCUELA DE ARTES
PLÁSTICAS DEL MINISTERIO DE CULTURA DE PANAMÁ”***

Objetivo:

- ❖ Conocer las necesidades de mostrar el grado de satisfacción y los niveles de frecuencia en el uso de los recintos virtuales que se presenta a través del Programa de Maestría en Diseño Creativo de la Facultad de Arquitectura y Diseño en la Universidad de Panamá.

Instrucciones:

- ❖ Seleccionar con un gancho su respuesta.
- ❖ Agradecida de antemano, por su cooperación.

DATOS GENERALES DE LA ENCUESTA		
1. Sexo	Femenino	
	Masculino	
2. Edad	De 18 - 25	
	De 26 - 35	
	De 36 - 45	
	De 46 en adelante	
3. ¿Conoce usted que es un recinto virtual?	Sí	
	No	
4. ¿Conoce usted los beneficios que nos brindan los recintos virtuales?	Sí	
	No	
5. ¿Con qué frecuencia ha utilizado los recintos virtuales?	Poco	
	Algunas veces	
	Siempre	
6. ¿Ha utilizado los recintos virtuales para desarrollar trabajos en el área de Artes Plásticas?	Sí	
	No	
7. ¿Qué tipo de temas o materiales ha encontrado en los recintos virtuales?	Videos	
	Historia	
	Arte	
	Exposiciones	
	Otros	
8. ¿Qué grado de importancia le da usted a los recintos virtuales?	Poca	
	Regular	
	Bastante	
9. ¿Cree usted que es necesario establecer un recinto virtual en Escuela de Artes Plásticas?	Sí	
	No	
10. ¿Qué grado de importancia le da usted a la investigación sobre un recinto virtual en Escuela de Artes Plásticas?	Poca	
	Regular	
	Bastante	

Oferta Académica

MINISTERIO DE CULTURA
DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA

INSTITUTO SUPERIOR DE BELLAS ARTES

ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS

TECNICO SUPERIOR EN ARTES PLÁSTICAS

ORIENTACIÓN PINTURA

PRIMER AÑO

PRIMER SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	THRS	CR
DP	100 A	DIBUJO Y PINTURA A	8	32	96	128	5.0
MOD.	101 A	MODELADO A	5	16	64	80	3.0
CG	102 A	COMUNICACIÓN GRÁFICA A	5	16	64	80	3.0
CREAT	103 A	CREATIVIDAD A	3	16	32	48	2.0
PERSP	104 A	PERSPECTIVA A	3	16	32	48	2.0
HACN	105 A	HISTORIA DEL ARTE CULTURA NACIONAL I A	2	32	--	32	2.0
DI	106 A	DISEÑO INFORMÁTICO A	3	16	32	48	2.0
GHP	107A	GEOGRAFIA E HISTORIA DE PANAMA A	2	32	--	32	2.0
TOTALES			31	176	320	496	21.0

SEGUNDO SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	THRS	CR
DP	100 B	DIBUJO Y PINTURA B	8	32	96	128	5.0
MOD.	101 B	MODELADO B	5	16	64	80	3.0
CG	102 B	COMUNICACIÓN GRÁFICA B	5	16	64	80	3.0
CREAT	103 B	CREATIVIDAD B	3	16	32	48	2.0
PERSP	104 B	PERSPECTIVA B	3	16	32	48	2.0

HACN	105 B	HISTORIA DEL ARTE CULTURA NACIONAL I B	2	32	--	32	2.0
DI	106 B	DISEÑO INFORMÁTICO B	3	16	32	48	2.0
GHP	107B	GEOGRAFIA E HISTORIA DE PANAMA B	2	32	--	32	2.0
TOTALES			31	176	320	496	21.0
			62	352	640	992	42.0

SEGUNDO AÑO

PRIMER SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	HTE	H PR	THRS	CR
DFH I	200 A	DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA I A	6	16	80	96	3.0
ANAT	201 A	ANATOMÍA A	4	16	48	64	3.0
PINT	202 A	PINTURA I A	6	16	80	96	3.0
CC	203 A	COLOR Y COMPOSICIÓN A	4	16	48	64	3.0
TMP	204 A	TÉCNICA, MATERIALES Y PROCEDIMIENTOS A	5	32	48	80	3.0
HACN	205 A	HISTORIA DEL ARTE Y CULTURA NACIONAL II A	2	32	--	32	2.0
AVA	206 A	ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DEL ARTE A	2	32	--	32	2.0
TOTALES			29	160	304	464	19.0
			91	512	944	1456	61.0

SEGUNDO SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	THRS	CR
DFH I	200 B	DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA 1 B	6	16	80	96	3.0
ANAT	201 B	ANATOMÍA B	4	16	48	64	3.0
PINT	202 B	PINTURA I B	6	16	80	96	3.0
CC	203 B	COLOR Y COMPOSICIÓN B	4	16	48	64	3.0
TMP	204 B	TÉCNICA, MATERIALES Y PROCEDIMIENTOS B	5	32	48	80	3.0
HACN	205 B	HISTORIA DEL ARTE Y CULTURA NACIONAL II B	2	32	--	32	2.0
AVA	206 B	ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DEL ARTE B	2	32	--	32	2.0

TOTALES			29	160	304	464	19.0
			120	672	1248	1920	80.0

TERCER AÑO
PRIMER SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	THRS	CR
DFH II	300 A	DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA II A	6	16	80	96	3.0
PINT II	301 A	PINTURA II A	8	32	96	128	5.0
TEP	302 A	TALLER DE EXPRESIÓN PLÁSTICA A	5	16	64	80	3.0
TC	303 A	TALLER CREATIVO A	5	16	64	80	3.0
EST	304 A	ESTÉTICA A	2	32	--	32	2.0
EVR	305 A	EXPRESIÓN VERBAL Y REDACCIÓN A	2	32	--	32	2.0
TOTALES			28	144	304	448	18.0
			148	816	1552	2368	98.0

SEGUNDO SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	THRS	CR
DFH II	300 B	DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA II B	6	16	80	96	3.0
PINT II	301 B	PINTURA II B	8	32	96	128	5.0
TEP	302 B	TALLER DE EXPRESIÓN PLÁSTICA B	5	16	64	80	3.0
TC	303 B	TALLER CREATIVO B	5	16	64	80	3.0
EST	304 B	ESTÉTICA B	2	32	--	32	2.0
EVR	305 B	EXPRESIÓN VERBAL Y REDACCIÓN B	2	32	--	32	2.0
TOTALES			28	144	304	448	18.0

MINISTERIO DE CULTURA
DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA
INSTITUTO SUPERIOR DE BELLAS ARTES
ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS
TÉCNICO SUPERIOR EN ARTES PLÁSTICAS CON ORIENTACIÓN
EN ESCULTURA

PRIMER AÑO

PRIMER SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	T HRS	CR
DP.	100 A	DIBUJO Y PINTURA A	8	32	96	128	5.0
MOD	101 A	MODELADO A	5	16	64	80	3.0
CG	102 A	COMUNICACIÓN GRÁFICA A	5	16	64	80	3.0
CREAT	103 A	CREATIVIDAD A	2	16	16	32	2.0
PERSP	104 A	PERSPECTIVA A	3	16	32	48	2.0
HACN	105 A	HISTORIA DEL ARTE CULTURA NACIONAL I A	2	32	--	32	2.0
DI	106 A	DISEÑO INFORMÁTICO A	3	16	32	48	2.0
HGP	107A	GEOGRAFIA E HISTORIA DE PANAMA	2		--	32	2.0
TOTALES			30	176	304	480	21.0

SEGUNDO SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	THRS	CR
DP.	100 B	DIBUJO Y PINTURA B	8	32	96	128	5.0
MOD	101 B	MODELADO B	5	16	64	80	3.0
CG	102 B	COMUNICACIÓN GRÁFICA B	5	16	64	80	3.0
CREAT	103 B	CREATIVIDAD B	2	16	16	32	2.0
PERSP	104 B	PERSPECTIVA B	3	16	32	48	2.0
HACN	105 B	HISTORIA DEL ARTE CULTURA NACIONAL I B	2	32	--	32	2.0
DI	106 B	DISEÑO INFORMÁTICO A	3	16	32	48	2.0

HGP	107A	GEOGRAFIA E HISTORIA DE PANAMA	2	32	--	32	2.0
TOTALES			30	176	304	480	21.0
			60	352	608	960	42.0

SEGUNDO AÑO

PRIMER SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	THRS	CR
MFH	200 A	MODELADO DE LA FIGURA HUMANA A	6	16	80	96	3.0
ANAT	201 A	ANATOMÍA A	4	16	48	64	3.0
DE	202 A	DIBUJO ESCULTÓRICO I A	5	16	64	80	3.0
TD	203 A	TALLA DIRECTA A	4	16	48	64	3.0
T M V I M	204 A	TALLER DE MOLDE, VACIADO E INVEST. DE MAT. A	4	16	48	64	3.0
HACN -1	205 A	HISTORIA DEL ARTE Y CULTURA NACIONAL II A	2	32	--	32	2.0
EVR	206 A	EXPRESIÓN VERBAL Y REDACCIÓN A	2	32	--	32	2.0
TOTALES			27	144	288	432	19.0
			87	496	896	1392	61.0

SEGUNDO SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	THRS	CR
MFH	200 B	MODELADO DE LA FIGURA HUMANA B	6	16	80	96	3.0
ANAT	201 B	ANATOMÍA B	4	16	48	64	3.0
DE	202 B	DIBUJO ESCULTÓRICO I B	5	16	64	80	3.0
TD	203 B	TALLA DIRECTA B	4	16	48	64	3.0
T M V I M	204 B	TALLER DE MOLDE, VACIADO E INVEST. DE MAT. B	4	16	48	64	3.0
HACN-1	205 B	HISTORIA DEL ARTE Y CULTURA NACIONAL II B	2	32	--	32	2.0
EVR	206 B	EXPRESIÓN VEWRBAL Y REDACCIÓN B	2	32	--	32	2.0
TOTALES			27	144	288	432	19.0

TERCER AÑO

PRIMER SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	THRS	CR
ESC	300 A	ESCULTURA I A	8	32	96	128	5.0
D. ESCULT	301 A	DIBUJO ESCULTÓRICO II A	5	16	64	80	3.0
MAQ	302 A	MAQUETA A	4	16	48	64	3.0
CA	303 A	CERÁMICA ARTÍSTICA A	5	16	64	80	3.0
EST	304 A	ESTÉTICA A	2	32	--	32	2.0
AEA	305 A	ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DE LAS ARTE A	2	32	--	32	2.0
TOTALES			26	144	272	416	18.0
			140	784	1456	2240	98.0

SEGUNDO SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	THRS	CR
ESC	300 B	ESCULTURA I B	8	32	96	128	5.0
D. ESCULT	301 B	DIBUJO ESCULTÓRICO II B	5	16	64	80	3.0
MAQ	302 B	MAQUETA B	4	16	48	64	3.0
CA	303 B	CERÁMICA ARTÍSTICA B	5	16	64	80	3.0
EST	304 B	ESTÉTICA B	2	32	--	32	2.0
AEA	305 B	ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DEL ARTE B	2	32	--	32	2.0
SUB-TOTALES			26	144	272	416	18.0
TOTAL			166	928	1728	2656	116.0

**MINISTERIO DE CULTURA
DIRECCIÓN NACIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA
INSTITUTO SUPERIOR DE BELLAS ARTES**

ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS

TÉCNICO SUPERIOR EN ARTES PLÁSTICAS

CON ORIENTACIÓN EN COMUNICACIÓN GRÁFICA

PRIMER AÑO

PRIMER SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	T HRS	CR
DP	100 A	DIBUJO Y PINTURA A	8	32	96	128	5.0
MOD	101 A	MODELADO A	5	16	64	80	3.0
CG	102 A	COMUNICACIÓN GRÁFICA A	5	16	64	80	3.0
CREAT	103 A	CREATIVIDAD A	2	16	16	32	2.0
Persp	104 A	PERSPECTIVA A	3	16	32	48	3.0
HACN	105 A	HISTORIA DEL ARTE CULTURA NACIONAL I A	2	32	--	32	2.0
DI	106 A	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL I A	3	16	32	48	2.0
HGP	107A	GEOGRAFÍA E HISTORIA DE PANAMA	2	32	--	32	2.0
TOTALES			30	176	304	480	22.0

SEGUNDO SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	T HRS	CR
DP	100 B	DIBUJO Y PINTURA B	8	32	96	128	5.0
MOD	101 B	MODELADO B	5	16	64	80	3.0
CG	102 B	COMUNICACIÓN GRÁFICA B	5	16	64	80	3.0
CREAT	103 B	CREATIVIDAD B	2	16	16	32	2.0
Persp	104 B	PERSPECTIVA B	3	16	32	48	3.0
HACN	105 B	HISTORIA DEL ARTE CULTURA NACIONAL I B	2	32	--	32	2.0
DI	106 B	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO DIGITAL I B	3	16	32	48	2.0
HGP	107A	GEOGRAFIA E HISTORIA DE PANAMA	2	32	--	32	2.0
			30	176	304	480	22.0
	TOTALES		60	352	608	960	44.0

SEGUNDO AÑO							
PRIMER SEMESTRE							
CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	T HRS	CR
DG	200 A	DIBUJO GRÁFICO 1 A	5	16	64	80	5.0
TCG -COMP	201 A	TALLER DE COM. GRÁFICA COMPUTARIZADA IA	5	16	64	80	5.0
CG	202 A	COMPOSICIÓN GRÁFICA I A	4	16	48	64	3.0
RG	203 A	TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN GRÁFICA IA	4	16	48	64	3.0
F	204 A	FOTOGRAFÍA DIGITAL I A	4	16	48	64	3.0
HDG	205 A	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO A	2	32	--	32	2.0
EVR	206 A	EXPRESIÓN VERBAL Y REDACCIÓN A	2	32	--	32	2.0
			26	144	272	416	23.0
	TOTALES		86	496	880	1376	67.0

SEGUNDO SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	T HRS	CR
DG	200 B	DIBUJO GRÁFICO 1 B	5	16	64	80	5.0
TCG -COMP	201 B	TALLER DE COM. GRÁFICA COMPUTARIZADA IB	5	16	64	80	5.0
CG	202 B	COMPOSICIÓN GRÁFICA I B	4	16	48	64	3.0
RG	203 B	TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN GRÁFICA IB	4	16	48	64	3.0
F	204 B	FOTOGRAFÍA DIGITAL I B	4	16	48	64	3.0
HDG	205 B	HISTORIA DEL DISEÑO GRÁFICO B	2	32	--	32	2.0
EVR	206 B	EXPRESIÓN VERBAL Y REDACCIÓN B	2	32	--	32	2.0
			26	144	272	416	23.0
TOTALES			112	640	1152	1792	90.0

TERCER AÑO
PRIMER SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	T HRS	CR
DG II	300 A	DIBUJO GRÁFICO II A	5	16	64	80	5.0
TCG-COMP	301 A	TALLER DE COM. GRÁFICA COMPUTARIZADA II A	5	16	64	80	5.0
CG-II	302 A	COMPOSICIÓN GRÁFICA II A	3	16	32	48	3.0
RG-II	303 A	TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN GRÁFICA II A	3	16	32	48	3.0
F-II	304 A	FOTOGRAFÍA DIGITAL II A	5	16	64	80	3.0
AEA	305 A	ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DEL ARTE A	2	32	--	32	2.0
RC	306 A	REDACCIÓN CREATIVA A	3	48	--	48	3.0
			26	160	256	520	24.0
	TOTALES		138	800	1408	2312	114.0

SEGUNDO SEMESTRE

CODIGO DE MATERIA	CÓDIGO DE HORARIO	ASIGNATURAS	HS	H TE	H PR	T HRS	CR
DG II	300 B	DIBUJO GRÁFICO II B	5	16	64	80	5.0
TCG-COMP	301 B	TALLER DE COM. GRÁFICA COMPUTARIZADA II B	5	16	64	80	5.0
CG-II	302 B	COMPOSICIÓN GRÁFICA II B	3	16	32	48	3.0
RG-II	303 B	TÉCNICAS DE REPRODUCCIÓN GRÁFICA II B	3	16	32	48	3.0
F-II	304 B	FOTOGRAFÍA DIGITAL II B	5	16	64	80	3.0
AEA	305 B	ANÁLISIS Y EVALUACIÓN DEL ARTE B	2	32	--	32	2.0
RC	306 B	REDACCIÓN CREATIVA B	3	48	--	48	3.0
	TOTALES		26	160	256	520	24.0
		TOTAL DEL TÉCNICO	164	860	1664	2524	138.0

LOGOS UTILIZADOS EN LAS REDES



Google Classroom





ATutor

